

HINTA 27 MK

PC

AMIGA

CD-ROM

PELIT

7/94

System Shock

UUDEN AJAN AIRUT

VOITA:
Game Blaster,
mammutti-joystick
ja Desert Strike

PIRU MERRASSA

DOOM II

Hell on Earth

Historian oppitunti

Colonization

ILMAISTA HUPIA

◆ One Must Fall ◆ VGA Planets

Kiekkokauden avaus

NHL Hockey '95

Ratkaise:

- Alone in the Dark 2
- Gabriel Knight

Arvosteluissa:

- Wing Commander Armada ● Star Crusader
- Lode Runner ● Universe ● Armour
- Geddon II ● Delta-V ● jne. jne.



6 414886 093546
609354-94-07



PC SuperStore

SUOMEN SUURIN PC-TAVARATALO



HP ValueLine2 486SX + 14" SVGA

Intel 486SX-33, 4/210 MB, nopea Local Bus VRAM -grafiikkakihihti, 14" HP SVGA-näyttö + ohjelmat ja hiiri. 3 vuoden takuu.

7.590



HP LaserJet 4V

A3-koon uutuuslaser, 600 dpi + RET, 4 MB, 33 MHz RISC-prosessori, tulostusnopeus jopa 16 sivua minuutissa.

UUTUUS! 14.950



HP DeskJet 320

HP:n pieni, kompakti mustesuihku-uutuus. Tarkkuus 600 x 300 dpi + RET-tarkennus, 3s/min. Opciona väritulostus (295,-).

1.995 UUTUUS!

HP LaserJet 4L

HP:n edullisin laatulaser, tarkkuus 300 dpi + RET-terävöinti, 1 MB + MET, kokosivun grafiikka, 4 s/min, 100 arkin paperisyöttö.

UUSI HINTA 4.390



Maailman johtava Windows-kiihdytinkorttien valmistaja.



MADE IN U.S.A.

Speedstar Pro, 1 MB (ISA tai VLB) . **995**
Speedstar 64, 1 MB (ISA tai PCI) **1.395**
Stealth 32, 2 MB (ISA tai PCI) **1.895**
Stealth 64, 1 MB DRAM (VLB) **1.395**
Stealth 64, 2 MB VRAM (VLB) **2.800**
Stealth 64, 4 MB (VLB tai PCI) .. **3.950**
Viper Pro VLB + Corel 3.0 **3.450**



14.400bps fax/modeemi

Lähettävä ja vastaanottava fax. Modeemi 14.400bps/V.32bis, V.42/MNP 2-4, V.42bis/ MNP 5. Fax 14.400 bps. Winfax Lite ja Crosstalk ohjelmat.

2.490



MADE IN U.S.A.



UUDET MULTIMEDIAKONEET ESITTELYSSÄ!

Presario CDS 520 + 14" SVGA

486SX2-66 MHz, 4/420 MB, nopea grafiikkaohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat sisäänrakennetut kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta, MS-Word, ym. 3 vuoden takuu.

UUTUUS! 9.990



Presario CDS 920 + 14" SVGA

Aito Compaq 66 MHz, 8/420 MB, 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta, MS-Word ym. Hyvä laajennettavuus. 3 vuoden takuu.

UUTUUS! 12.990



Presario 66 MHz + 14" SVGA + 5000 mk:n ohjelmat

66 MHz tehokone ohjelmineen! 486SX2-66 MHz, 4/200 MB, 14" SVGA + ohjelmat (mm. MS-Word for Windows 6.0) ja hiiri. 3 vuoden takuu.

7.995



3 VUODEN TAKUU

digital

DEC 450 LPv Plus + DEC 15" SVGA

Uutuusmalli, joka täyttää Energy Star -vaatimukset. Intel 486SX2-50 MHz, 4/170 MB, 1 MB S3/805 Local Bus-ohjain, 15" SVGA + ohjelmat ja hiiri.

8.995



LBP-4i laser

Pieni ja laadukas laser. 300 dpi + A.I.R.-terävöitys, PCL5-sivunkuvauskieli, skaalattavat kirjasiin-lajit, 4 s/min, 100 arkin paperikasetti.

4.695



BJC-4000

Nopea (5s/min) 4-väri mustesuihkutulostin. Huipputarkkuus 720 x 360 dpi + terävöinti, vedenkestävä muste.

3.490

HARDWARE, SOFTWARE, GAMES, MULTIMEDIA!

PC-SuperStore
nyt myös
Tampereella!

CD-ROM ASEMAT



Panasonic LaserMate 562B 1.050
2x nopeus + ohjain + kaapelit
Mitsumi, yli 2x nopeus + ohjain ... 950



Mitsumi 3x nopeus + ohjain 1.890
NEC-3xi, 3x nopeus, SCSI-2 2.845
Multisession Photo-CD, 450 kt/s



CD-OHJELMAT

7th Guest 345
Platinum sarja (8 erilaista) à 69
Best of Microprose 122
MS-Art Gallery 495
MS-Beethoven 395
MS-Cinemania 94 395
MS-Ancient Lands 475
MS-Encarta multimediatietoteos 695
Dangerous Creatures 445
Adult Special (Vivid + CPV) alk. 35
Gifts Galore (uusittu) 115
World Atlas (maailman kartasto) 148
Global Explorer 695
Yli tuhat erilaista CD-ROMia alk. 29

PELIT

Tarjouspelit alk. 35
Detroit 295
Cannon Fodder 245
Classic Adventures (5 peliä) 275
Settlers (Huimal!) 245
LucasArts Air Compat Classics 288
Myst 365
Rebel Assault (tahtien sota) 275
Microsoft Flight Simulator 5.0 199
Lisäpaketit à 225
Sam & Max HIT the ROAD 215
Tie Fighter 295
Sim City 2000 278
Strike Commander 199

ÄÄNIKORTIT

Gravis Ultra Sound 950
Gravis Ultra Sound MAX 1.445



Thunder Board + kaiuttimet, tarjous 285



SoundBlaster 2.0 Value 395
SoundBlaster 16 Value 795
SoundBlaster 16 CSP 1.275
SoundBlaster 16 SCSI-2 1.395
SoundBlaster 32 AWE 1.895
SoundBlaster 32 Value kysy

JOYSTICKIT



Gravis Analog Joystick 258
Gravis Analog Pro tarjous 315
Dexxa Joystick tarjous 110
DEXXA Joystick MAX 95
Dexxa Pad (langaton) 245
Logitech WingMan 285
Logitech WingMan Extreme 345

MULTIMEDIA KITIT

SoundBlaster Discovery CD 16

SB 16 MCD, Panasonic 563 2x nopeus
CD-ROM asema, Labtech-kaiuttimet,
mikrofoni + ohjelmia: Aldus Photostyler,
Groliers Encyclopedia, Creative Wave
Studio, Creative Mosaic,
Altamira Composer ym. **2.290**

SuperStore Platinum Pack

Edullinen peruspaketti multimedian
maailmaan. Tuplanopeus CD-ROM asema,
8-bittinen äänikortti, kaiuttimet
+ CD-levyjä. **1.495**

SuperStore Gold Pack 1.795



TEAC 4x + Multimedia Upgrade-kit

Uutuus! 4x nopeus, 600 kt/s, AT-ohjain,
LaserWave Futura 16-bit äänikortti, ComPro
kaiuttimet, mikrofoni, Microsoft Windows
Sound System, Halo Desktop Imager CD-
versio, CD-pelit: King's Quest,
Mantis Pilot ja Iron Helix. **4.450**

HIIRET

Dexxa sarjahiiri 125
Logitech Pilot, sarja tai PS/2 245



Logitech MouseMan Ergonomic 450
Logitech TrackMan Pilot 450

VIDEOKORTIT



VideoLogic 928 Movie 1.995
30 kuvaa/s koko ruudulle
(Full Speed Movie), VideoLogic ja
S3 928 -grafiikkapiirit.



FAST Movie Machine 2.780
Henkilökohtainen TV- ja videostudio –
alansa ykkönen. Mm. TV-viritin,
teksti-TV, Overlay, kuvakaappari,
aktiivikaiuttimet. Hyvä laajennusvara.

LABTECH-KAIUTTIMET



Labtech CS-600 kaiuttimet 265
Labtech CS-800 kaiuttimet 385
Labtech CS-900 kaiuttimet 595
Labtech CS-1000 kaiuttimet 595

SUPERETU

AIR 486DX2-66 + 14" Nokia

Erinomainen PC esim. multimedia-
koneeksi. 486DX2-66 MHz,
4/420 MB, 1 MB VLB Windows-
grafiikkakiihdytin, Nokia 14" SVGA.

käteishinta **7.695**



Ostamme PC-tuotteita
käteisellä ja hyvi-
tämme vaihdossa
uusiin tai käytettyihin.

PC-SuperStore on täyden palvelun PC-ostospaikka.
Pikahuolto asentaa ohjelmat ja laajennukset odottaessa.
Toimitamme myös postitse postiennakolla ja luottokortti-
maksulla. Myymälässä lisäksi rahoitus sopimukset.



Ilmainen
asiakas-
pysäköinti.

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 20.10.1994 lähtien.

PC SuperStore

Vanha Viertotie 7-9
00350 Helsinki
Puh. (90) 4774 910
Fax (90) 570 456

Kuokkamaantie 4
33800 Tampere
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

Avoinnat: Ma-Pe 9-19 La 10-16

7/94

 Kannen kuva: System Shock
© Origin

TOIMITUS

Päätoimittaja Tuija Linden.

Toimitussihteeri Sari Alho

Toimittaja Niko Nirvi

Taitto ja piirrokset Wallu

Avustajat

 Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen,
Ossi Mäntylähti, Panu Mäntylähti, Tapio Salminen,
T.J. Talasmaa, J.Turunen, Kimmo Veijalainen

Pelit-BBS (Vain tilaajille)

(90) 120 5757, 24 t/vrk

Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona

TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit, PL 64, 00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi

Myyntipäällikkö: Jussi Kilamo

Ilmoitussihteeri: Shina Eklund-Huolman

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

 Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai
muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakaas-
ta johtavasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä
ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta.

 Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemi-
nessä sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta
maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on
tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta
tai tarkoitusta julkaisuaikahodasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (90) 120 670

Kirjatilaukset (90) 120 671

Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00

 Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai
pyöräytä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero
ja 5-numeroinen tilaustunnus), joka löytyvät laskusta tai
lehden osoitelappukkeen yläosasta vasemmalta lukien.
Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa
ilmoituksesta. Tilauksen katkaistaan maksetun jakson
loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu,
veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.

Muut asiat (90) 120 670 [osoitteenmuutokset ym.]

 Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden
ilmesytymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk kestotilaus 228 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa

 Kestotilauksen jatkuvuuden erillinen uudistus kunnos tilaaja
irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi.
Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa ole-
vanan kestotilauksensa, joka on aina edullisempi kuin
vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media
Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja
luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

 Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolli-
set häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin as-
iakaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia
asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua
asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakas-
palveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne
tilausvelvoitteiden täyttymisestä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media

Erikoislehdet Oy

Korvenintie 8, 00380 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Toimitusjohtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Hannu Ryyttä

LEHDENMYNTI

Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela

Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola

 Lehti julkaisee sitoumuksella teksti- ja kuvamateriaalia
edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta
materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä
vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1994

ISSN 1235-1199

Kolmas vuosikerta.


 Helsinki Media
Erikoislehdet


Arvostelut

- System Shock.....18**
Tapio Salminen. Origin vie pe-
laajan entistäkin upeampaan
virtuaalimaailmaan.
- Delta-V.....21**
Nnirvi. Bethesda lentää ojan
pohjaa.
- Colonization.....22**
Kaj Laaksonen. Amerikan syn-
ty simulaattorina tietysti Sid Me-
erilta ja MicroProselta.
- Lode Runner.....25**
Ossi Mäntylähti. Sujuva van-
hus paranneltu Sierran taso-
hyppelypuzzlessa.
- VGA Planets.....26**
Nnirvi. Avaruusstrategia share-
warena, vain monelle pelaajalle.
- Central Intelligence.....28**
TJ Talasmaa. Onneton, sekava
ja tylsä peli Oceanilta.
- NHL Hockey '95.....29**
JTurunen. Electronic Artsin
päivitys tuo vain vähän uutta,
mutta peli on silti hyvä.
- Operation Crusader.....30**
Pekka Heino. Atomic Games
/Avalon Hillin esimerkillisen tar-
kasti ja huolellisesti tehty sota-
strategia.
- Indycar Paint Kit.....31**
Kaj Laaksonen. Ei niin tarpeel-
linen lisävelyke Virginiltä.
- Mystic Towers.....32**
Ossi Mäntylähti. Apogee
Softwaren shareware on melko
vaisu toimintaseikkailu.
- Jazz Jackrabbit.....33**
Ossi Mäntylähti. Epic Megaga-
mesin upea, mutta buginen ta-
sohyppely sharewarena.
- Armour Geddon II:
Codename Hellfire.....34**
Kimmo Veijalainen. Psygno-
soksen sotapelin kakkososa tar-
joaa vain vähän uutta, mutta on
sitäkin parempi.
- Kid Chaos.....36**
JTurunen. Loistelas teknisesti,
pelinä puiseva. Magnetic
Fields/Ocean.
- Wing Commander:
Armada.....37**
Tapio Salminen. Kaunis katsel-
la, modeemilla ok, mutta toistaa
itseään. Origin/EA.
- Star Crusader.....38**
Tapio Salminen. Take 2/Ga-
metek tarjoaa tyylikästä taidetta
ammuskelusimulaattorissaan.

Doom II: Hell on Earth, sivu 40.



- Doom II: Hell on Earth...40**
Nnirvi. Id Software jälleen
asialla. Doom on Doom vaikka
voissa paistaisi.
- Warlords II:
Scenario Builder.....43**
Mikko Alapuro. SSG:n hyvän
strategiapelin hyvä ja toimiva li-
sävelyke.
- Universe.....44**
Kimmo Veijalainen. Core
Designin teknisesti ja graafisesti
hyvä seikkailupeli.
- One Must Fall 2097.....45**
Diversions Entertainment/Epic
Megagamesin onnistunut beat
'em up.
- Lyhyesti.....48**
Updateja on jälleen pilvin pi-
mein.

Ajan hermolla

Uutiset.....6

Kuulumiset ECTS:stä ja kertomus SM-skaboista sivulla 11. Pelit ilmestyy ensi vuonna täydet 10 kertaa.

Konehuone.....10

JTurunen. Peukalolla ohjailaan jälleen. Games Master – vaihtoehto joystickille.

Kaukana kaikesta – Sierra.....14

Jyrki J.J. Kasvi. Nevadan vuorten hallitsija.

Kilpailut.....74

K240, Krypto ja Kissat ratkesivat. Voita nyt Game Blaster, mammutti-joystick tai Desert Strike -krääsää.

Ratkaisut

Alone in the Dark 2.....52

Panu Liira. Yksin pimeässä 4 päivää ja yötä.

Gabriel Knight.....55

Peter Sandelin. Voodoo-murhia selvittäessä syntyy bestselleri.

Mukana myös

Nnirvi.....59

Tuttua turinaa.

Pelin Henki.....60

Wexteen. Kuinka näin bugisia pelejä voidaan päästää markkinoille?

Posti.....62

Pitkiä kirjeitä.

Max & Moritz.....66

Maxissa muun muassa Settlersin salasanoja. Moritz jatkaa Cannon Fodderia.

PelitSeis?.....70

Sierra jälleen roppakaupalla.

Kyöpelit.....75

Eespäin tiellä taistojen.

Tulossa.....77

Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary.....77

To those who don't speak our beautiful language.



Wing Commander: Armada, sivu 37.



Tuija Lindén
päätoimittaja



Ongelmana ovatkin pojat

Tyttöjen pelaamisesta ja pelaamattomuudesta on keskusteltu viime aikoina tiiviisti postipalstalla. Tyttöjen kirjeistä voi kuitenkin päätellä, että ongelmana ei olekaan se, että tytöt eivät pelaa, vaan poikien ongelmana on se, että tytöt pelaavat. Pelaavia tyttöjä katsotaan hitaasti ja heidät mielellään suljetaan keskustelun ulkopuolella. Siksikö että oma ego kärsii, jos tyttö osaakin autoexecit ja configit, ns. poikien salaisuudet paremmin kuin pojat itse? Kuka poika uskalttaa pyytää tytöltä apua peliensä asennoinnissa?

Atk-maailma on miesten. Onpa eräskin miespuolinen atk-opettaja, joka sanoi suoraan sukulaistytölleni, että hän ansaitsisi atk:sta kympin, mutta periaatteesta hän ei anna kiitettävää tytölle. Mitä tämä on jos ei sukupuolisyrjintää?

Sekä nais- että miespuoliset ihmisolennot oppivat yhtä varmasti ja yhtä hyvin käyttämään tietokonetta. Eihän se nyt toki ole sen kummoisempi taito kuin esimerkiksi autolla ajaminen, jota sitäkin pidettiin aikoinaan naisille liian vaativana puuhana. Silti tytöt saavat näköjään miltei hävetä taitojaan. Haloo pojat! Olisiko aika katsoa peiliin?

● ● ●

Nyt minä keksin, miksi Colonization viehättää minua paljon enemmän kuin Civilization. Ja miksi Dungeon Master on sittenkin parempi kuin UFO.

Syy on siinä, että minä olen nainen. Civilizationissa en ikinä oppinut, mitä eroa on mystisen kuuloisilla rakennuksilla tai joukko-osastoilla. Sen sijaan Colonizationissa saan kasvattaa ruokaa tai puuvillaa, kerätä malmia tai hopeaa ja ymmärtään koko ajan mitä teen. Dungeon Masterissa taistelin miekoilla ja tulipalloilla, eikä minun tarvinnut miettiä, mitä kummalliset UFO:n aseet ovat.

Siinä se. Nyt jos olisin jossain suuressa jenkkipelifirmassa töissä olisin todennäköisesti miljonääri puolen vuoden sisällä.

Tuija

PS. Pelit ilmestyy ensi vuonna 10 kertaa. Monien lukijoitten toive on siis toteutunut.



Star Crusader, sivu 38.



PELI UUTISET

Koonnut
Tuija Lindén



Ampumapelien äiti

Novastorm on Psygnosiksen omien sanojen mukaan kaikkien tuhoamispelien äiti, joka lupaa kiihkeää toimintaa neljässä eri maailmassa. Bonuksena on Silicon Graphics -grafiikka ja full motion -videopätkät.

Vuonna 2129 Batorin galaksi on kuolemassa. Vallan on ottanut sotilaallista tarkoitusta varten kehitetty tekoäly Scarab X. Kukaan ei tiedä mitä se haluaa, mutta se on kuolettava.

Viimeisenä toivonaan Liitto laukaisee Scavenger 4 -nimisen avaruushävittäjän, jonka tehtävänä on tuhota Scarab X.

Novastorm ilmestyy PC CD-ROMille ja MegaCD:lle vielä ennen joulua.

PELIT nyt 10 kertaa!

Pelit ilmestyy ensi vuoden alusta lähtien 10 kertaa vuodessa, mikä tarkoittaa sitä, että Pelit kolahtaa postiluukusta joka kuukausi touko- ja heinäkuuta lukuunottamatta.

Luettavaa on ensi vuonna jopa 800 sivua, 160 sivua lisää tähän vuoteen verrattuna. Uusi sivumäärä mahdollistaa entistä tarkempien peliarvostelujen tekemisen lisäksi myös vertailu- ja markkinakatsausjutut, halpapelien katsaukset ja paljon muuta.

Myös ensi vuonna tilaaja palvelee Pelit-BBS, jossa on jo yli 4000 käyttäjää.

Antti voitti tonnin

Tampereen Peli-messuilla oli Pelit-lehden osastolla mahdollisuus osallistua arvontaan, jossa pääpalkintona oli 1000 markan lahjakortti. Arvonnassa voitto osui **Antti Sauramolle** Tampereelta.

Matto kuin hävittäjä



Bullfrogin käsitys lentävän maton lento-ominaisuuksista on vähintäänkin mielenkiintoinen pelissä **The Magic Carpet**.

Katastrofi on jakanut maailman eri osiin. Sinä ja kahdeksan muuta velhoa yritätte yhdistää maailman uudestaan hallitakseen sitä. Sen lisäksi että taistellet muidel velhoja vastaan, sinun täytyy myös pitää pintasi erilaisia hirviöitä vastaan.

Manna pitää matot vauhdissa, mutta sitä pitää suojella rakentam-

alla sen löytöpaikkoihin linnoituksia. Käytössä on myös mahtava määrä erilaisia taikoja, joilla voi vaikka muuttaa maan pinnanmuodostusta tekemällä tulivuoria.

Koska lennettävä ajoneuvo on matto, sitä on Bullfrogin mukaan helppo lentää, vaikka sen nopeus onkin hävittäjän luokkaa. Lentäjiä voi olla yhtä aikaa peräti kahdeksan.

The Magic Carpet ilmestyy EA:n kautta marraskuussa PC:lle.



Cryon Lost Eden kertoo ajasta, jolloin dinosaurukset elivät sovussa ihmisten kanssa. Virginiltä vielä ennen joulua PC CD-ROMille.



Menzoberr-rrr-araa

SSI:n seuraava Forgotten Realms -maailmaan sijoittuva AD&D on nimeltään **Menzoberranzan**. Peli käyttää paranneltua Ravenloftin pohjakoodia, siinä on yli 30 eri hirviötä ja saman verran omia naamoja valittavana.

Ryhmä lähtee matkaan kylästä nimeltä Icewindale ja joutuu hetimitä pahojen Drow Elvesien hyökkäyksen kohteeksi. Menninkäiset varastavat maagiset esineet ja ottavat osan ryhmästä orjiksi. Tehtävä, jos otat sen vastaan, on hakea kamat takaisin ja vapauttaa orjat.

Matkalla porukka eksyy Underdarkiin, jossa se tapaa tulevan oppaansa nimeltä Drizzt Do'Urden. Kunnon oppaan tavoin Drizzt suorittaa tiedusteluretkiä muun ryhmän levätessä ja jotenkin kummasti Drizzt siepataan Mendoberranzanin kaupunkiin, johon ryhmä häntä seuraa. Varsinaiseksi tehtäväksi muodostuukin siis Drizztin pelastaminen, ennen kuin hänet uhrataan pahalaisjumalatar Lolthille.

Menzoberranzanin pitäisi ilmestyä EA:n kautta joulukuussa PC:lle ja CD-ROMille.



Leonardo-kisan Freestyle-sarjan voittaja Oskari Oinonen ja ystävä (oik.).

IBM palkitsi Voita PC kyvyilläsi -kisan voittajat

IBM:n pitkin kesää rummuttaman kilpailun Leonardo da Vinci -palkinto jaettiin 11. lokakuuta Vanhalla ylioppilastalolla. Tahti-puikkoa heilutteli Frank Pappa, ja viihdepuolesta vastasi Neon 2.

Itse asiassa voittajia oli useita, sillä kisassa kilvoiteltiin kaikkiaan viidessä sarjassa, joihin osallistui yhteensä 2500 työtä. Essee-sarjassa palkinnon kaappasi **Jukka Soinila** Espoosta, jonka työ Ukkosen jälkeen sai kehuja nimenomaan teknologian asettamisesta ihmisen palvelijaksi.

Esseiden ohella iskulause-sarjassa koeteltiin enemmän kirjoittajan kuin ohjelmoijan kykyä. Tämän sarjan voitti espoolainen **Martti Salmi** lauseella: "Haluatko Sinä 25 miljoonaa uutta ystävää?". Myös freestyle-sarjassa voitto meni Es-

pooseen, **Oskari Oinoselle**, jonka alunperin TKK:n Arkkitehtiosaston pääsykokeisiin tekemä näytevideo Kaupungin valot avasi uusia näkökulmia piirilevyjen arkkitehtuuriin.

Varsinaisen ohjelmointisarjan voitto meni **Juha Oksalle** Jyväskylään, jonka OBBS-ohjelma on ensimmäinen suomessa laadittu OS/2-purkkisofta. Koko kisan voitto, 25000 markalla sofitaa, 50000 markan arvoinen IBM ThinkPad sekä kahden hengen matka Floridaan meni kuitenkin multimedia-sarjan voittajalle **Taneli Roniselle** Vantaalta. Citizen Frank oli Bladerunner-vaikutteinen tarina, jossa ei kikkailtu niinkään viimeisimmällä animaatioteknologialla kuin sen avulla toteutetulla tarinalla.

Jyrki J.J. Kasvi

Kosto!

Vuonna 2396 maailma oli sodan partaalla, sodan, joka varmasti olisi johtanut koko maapallon tuhoutumiseen. Toisesta maailmasta saapuneet krellanit kuitenkin tulivat paikalle ja palauttivat rauhan ja järjestyksen. He toivat tullessaan uutta teknologiaa ja lääkkeitä ja ihmiskunta kukoisti. Kunnes yhtäkkiä siirtokuntien asukasluku alkoi pienentyä. Miksi?

Eräs pelastunut paljasti totuuden: ihmiset ovat krellaneille vain erittäin hyvä proteiininvarasto. Astut taistelukoneeseesi päämääränäsi vain verinen kosto.

Gremlinin **Retribution** on sekoitus strategiaa, toimintaa ja futuristisia taistelujoneuvoja. Retribution ilmestyy PC:lle marraskuussa.



Kirjailijasta pelintekijäksi

Terry Pratchett on varsin tunnettu nimi fantasiakirjojen ystäville. Nyt Pratchett on lyönyt hynttyyt yhteen Psygnoosin kanssa ja tekee peliä nimeltä **Discworld**, joka on seikkailupelisarjan ensimmäinen osa.

Fantasiaseikkailu ilmestyy vuoden vaihteen tienoilla PC:lle.

Commodoren kohtalo lykkääntyy

Vielä syyskuun ECTS-messuilla Commodore UK:n johtaja **David Pleasance** oli sitä mieltä, että hänen ja Colin Proudfootin tarjous ostaa Commodoren ripeet hyväksytään ilman muuta. Pleasancen ja Proudfootin oli tarkoitus muodostaa uusi yhtiö nimeltään Amiga International.

Nyt kuitenkin on tullut mukia matkaan: muutkin ovat yhtäkkiä kiinnostuneet ison C:n jäämistöstä. Tarjouskisaan ovat lähteneet mukaan jenkkiyhtiö **Creative Equipment International (CEI)** ja saksalainen tietokonevähittäismyöntiketju **Escom**.

CEI on jopa niin varma voitostaan, että se on hakenut jo työntekijöitä lehti-ilmoituksella. reelle. Onnea!

Jatkoa Desert Strikelle

Suosittu Desert Strike saa jatkoa nimeltä **Jungle Strike**. Kenraali Kilbaba on kuollut, mutta hänen poikansa Kilbaba nuorempi on ottanut ohjat käsiinsä. Sen lisäksi että hän on vielä faijaansakin julmempi, hän on perinyt isänsä ydinasetehtaan materiaalit. Kilbaba nuoremman kanssa kimpassa on Carlos Ortega, huumeparoni.

Sinun tehtäväsi on estää näiden kahden terroristin ydinisku Yhdysvaltoihin. Ensin koneenasi on Comanche-kopteri, mutta joudut käyttämään myös F-117A Stealth Fighteria, MX-9 Attack Hovercraftia ja jopa moottoripyörää. Jokaisella on omat aseensa ja kontrollinsa.

Jungle Strike ilmestyy marraskuussa PC:lle ja PC CD-ROMille Gremlinilta ja Amigoille Oceanilta.



MicroProsen Master of Magic arvostellaan ensi lehdessä.

PELI UUTISET



Raven Software ja id ovat tekemässä yhteistyössä fantasiahenkistä kolmiulotteista tappojuhlaa **The Heretic**. Peli käyttää viritettyä Doom-engi-
neä, uutuuksina muun muassa lentäminen, ylös- ja alas-katse-
lu, jääpinnat, myrskyt ja laava-
virrat. Luonnollisesti Heretic tu-
kee sekä verkko- että mode-
mipeliä, yhteistyössä tai Death-
matchissa.

Ensimmäinen osa ilmestyy
sharewarena joulukuussa -94.

(Ja varmasti aikataulussa...)

Doomboom näyttää muuten-
kin alkaneen, sillä Apogeelta
tulee kovasti doomahtava **Rise
Of The Triad** ja samainen fir-
ma hyödyntäneen uuden engi-
nen muissakin peleissä. Apo-
geen väkivallaton vaihtoehto
on **Wacky Wheels**, joka näyt-
tää kovin konsoli-ihmisten ylis-
tämältä MarioKartilta. Apogeen
peleistä tulee tietysti myös Sha-
reware-näytteet, Wacky Wheels
löytyy jo Pelit-BBS:stä.



Rokkia virtuaalimaailmassa

Eliten Virtuoso lupaa olevansa virtuaalinen seikkailu hard rockin tahtiin.

Pelaaja on ihan oikea rokkittähti 2000-luvulla, jolloin musiikki ja vir-
tuaalitodellisuus ovat ainoat keinot paeta katujen rikoksia ja korruptiota.
Kahlattavana on kolme maailmaa, joissa jokaisessa on kahdeksan tehtä-
vää aseistettuna hampaisiin asti.

Virtuoso ilmestyy PC CD-ROMille ja 3DO:lle marraskuun lopulla.

Pieni suuri seikkailu

Ensimmäisen Alone in the Darkin tekijän Frederic Raynalin
seuraava valmistumassa oleva projekti on nimeltään **Little
Big Adventure**. Raynal työskentelee tällä hetkellä Delphinen ty-
täryhtiössä Adeline Softwaressa.

Electronic Artsin julkaisema Little Big Adventure kertoo ajasta,
jolloin planeetalla on vain kolme rotua: grobot (jonkinlainen futu-
ristisia elefanteja), rabibunniet (jäniksien kaukaisia sukulaisia) ja
quetchit (lähinnä ihmisiä). Kaikki elivät rauhassa kunnes paha toh-
tori Funfrock kaappasi vallan ja perusti diktatuurin.

Pelaaja on quetch Twinsen, joka on vangittuna. Ensimmäinen
tehtävä on tietysti paeta ja etsiä tyttöystävä Zoe. Sen jälkeen onkin
planeetan pelastamisen vuoro.

Little Big Adventure käyttää kolmiulotteista, isometristä Super
VGA -grafiikkaa ja ilmestyy marraskuussa PC:lle ja CD-ROMille.



Compucafe v. 2.0 Ravintola tietotekniikasta kiinnostuneille

Tuntuuko joskus siltä että missään ei voi rauhassa tutustua
tietotekniikan uutuuksiin? Liikkeissä myyjät käyvät päälle ja
lehdetkään eivät aina kerro juuri siitä mikä kiinnostaa. Osittain näi-
tä ongelmia helpottamaan perustettiin Compucafe – kuppila, jossa
on yhdistetty perinteisiä ravintolapalveluita sekä atk-maailman vii-
meisiä laite- ja softauutuuksia.

Compucafe perustettiin itse asiassa jo loppuvuonna 1993, mutta
silloiset tilat todettiin tarkoitukseen sopimattomiksi. Nyt vuoden ku-
luttua Compucafe muutettiin uusiin, nimenomaan tätä tarkoitusta
varten suunniteltuihin tiloihin. Tarjolla on uusimpia tietokoneita,
olutroboti, videokonferenssi, Internet-yhteydet, softauutuuksia, tu-
lostuspalveluita, alan lehtiä ja tietysti syötävää sekä juotavaa A-oi-
keuksilla. Laite- ja softavalikoima on luvattu pitää ajan tasalla, niin
että nähtävänä ja kokeiltavana on jatkuvasti mahdollisimman tuo-
retta tekniikkaa. Toistaiseksi laitteet ovat PC-yhteensopivia ja Ma-
cintoshia. Yleensä paikalla on myös asiantuntijoita tarjoamassa il-
maista neuvontaa.

Compucafe

Annankadun ja Eerikinkadun kulmassa Helsingissä

Puh: 90-694 4471

Fax: 0700-90 109

Internet: @compucafe.fi

WWW: <http://www.eunet.fi/compucafe>

Applegarden: 358-(9)0-694 0 694

Avoimna: arkisin 10-01, pe&la 10-03, su 16-23

Tietokoneet ja oheislaitteet käytettävissä arkisin
10-20 ja lauantaisin 10-15.

Three-Sixty Down

Three-Sixty Pacific, jonka tunnetuin peli lienee Harpoon II, kupsahti ja on siirtynyt Capstonen, tuon laatupelien väsymättömän tuottajan hoiviin. Mutta kun muun muassa Harpoon-miehistö puolestaan on loikannut SSI:n palkkalistoille, voidaan olettaa ettei Harpoon II:n lisäskenaarioista, bugikorjauksista sun muista nähdä jälkeäkään.

DI jättää Amigan

Ruotsalainen Digital Illusions, joka sai erittäin paljon julkisuutta Amigan Pinball Dreamseillä ja Fantasiesillä, lopettaa Amigan tukemisen.

Fredrik Liljgrenin mukaan ryhmä keskittyy ohjelmoimaan PC:llä ja seuraa koko ajan konsolialueen tapahtumia. Lähinnä DI:tä kiinnostavat niin sanotut superkonsolit eli esimerkiksi Sonyn PlayStation ja 3DO.



Pikku-Simba ja setänsä Scar ilmestyvät sekä valkokankaalle että monitorille joulukuussa. The Lion King eli Leijonakuningas saa ensi-iltansa 2.12.

Lyhyesti

■ Virginia pitäisi saada vielä tässä kuussa ulos PC- ja Amiga-versiot kehutusta Aladdinista. Myös The Lion Kingin pitäisi ilmestyä ennen joulua. Sen sijaan 11th Hour on lykkääntynyt ensi vuoteen.

■ Rise of the Robotsiin on ympätty Queen-kitaristi Brian Mayn musiikkia albumilta Back to the Light. Introssa käytetään kappaletta The Dark ja koko pelin aikana kuullaan Resurrection-nimistä biisiä.

■ All New World of Lemmings on seuraava osa pikkusopuleiden seikkailusta, paitsi että nyt ne ovat kasvaneet ja taidot vähentyneet. Lisäksi joka ruudusta pitää sen lisäksi, että rakentaa tien ulos, myös pelastaa vanki-Lemming ennen kuin taso on selvitetty. Uudet Lemmingit ilmestyvät vielä ennen joulua kaikkiin mahdollisiin koneisiin.

■ Kahdella CD:llä tulevaa Wing III:a lupaillaan edelleen marraskuiksi...

■ Mindscape osti SSI:n, joka jatkaa tytäryhtiönä.

■ MicroProsen Across The Rhine menee miltei kokonaan uusiksi ja ilmestyy näillä näkymin vain CD-ROMilla joskus ensi vuoden alkupuolella.

■ Juhlistaakseen 10 vuoden olemassaoloa Gremlin Graphics vaihtoi nimensä muotoon Gremlin Interactive.

■ Microsoftin Chicago-käyttäjärjestelmä on kastettu uudelleen nimelle Windows 95. Nimensä mukaisesti se ilmestyy ensi vuoden alkupuolella.

Mark Hamill Ikuinen pilotti?

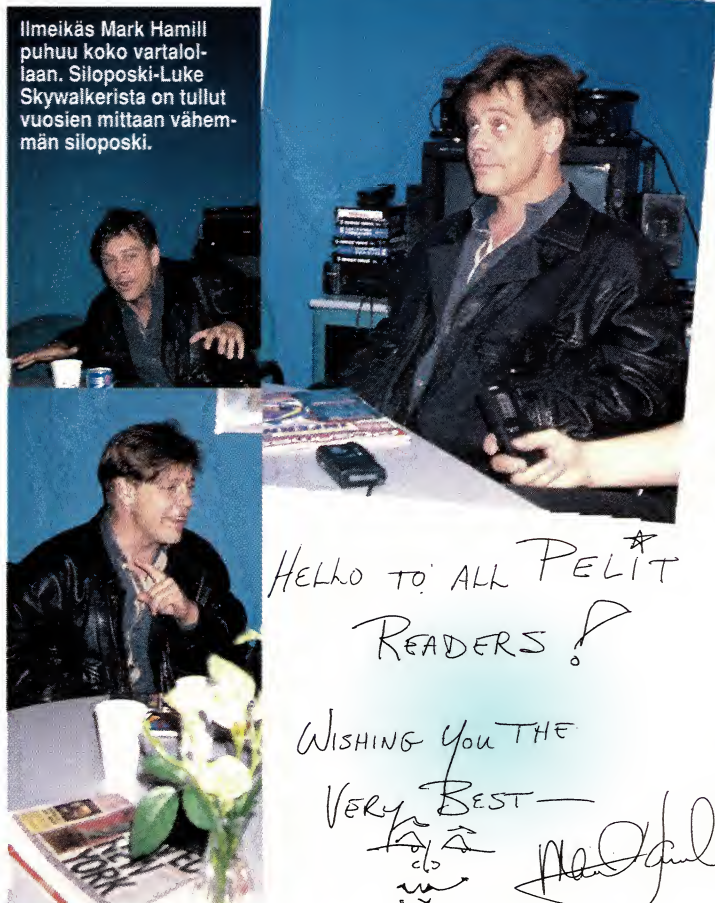


Wing kolmesta markkinoidakseen oli Origin raahannut syyskuun ECTS-messuille vanhan tutun Luke Skywalkerin eli näyttelijä **Mark Hamillin**. Mark kertoi työstään tarkkaan valikoidulle kuulijajoukolle suljettujen ovien takana.

"Wing kolmosen tekeminen oli hausempaa kuin alun perin kuvittelin. Oli esimerkiksi ihan kiva kiipeillä tikapuita, jotka eivät joutaneet mihinkään ja nähdä samalla toisesta monitorista itsensä kiipeävän avaruusalukseen", Mark naureskeli.

Wing kolmosessa Mark Hamill esittää luutnantti Christopher Blairia, vastaanäyttelijöinä hänellä on esimerkiksi Malcolm McDowell ja John Rhys-Davies. Peli-elokuvan on ohjannut Chris Roberts ja näillä näkymin se ilmestyy joulukuun toisella viikolla. (Mutta Originin tuntien...)

Ilmeikäs Mark Hamill puhuu koko vartalolleen. Siloposki-Luke Skywalkerista on tullut vuosien mittaan vähemmän siloposki.



HELLO TO ALL PELIT READERS!

WISHING YOU THE VERY BEST

Mark Hamill

Games Master on aivan uudenlainen innovaatio: tietokonepelejä varten tehty erikoisnäppäimistö, jonka idea perustuu vaihdettaviin näppäinkarttoihin.

Näppäimistön oikeassa reunassa on kaksinumeroiset LED-näyttö ja numeropainikkeet näppäinkarttavalintoja varten. Näppäinkarttoja myydään erikseen, mukana tulee viiden eri pelin kartat sekä QWERT-kartta.

Laitteen sisällä on EPROM-piiri, joka sisältää näppäinkarttojen tiedot. Perusversiossa on valmiina 38 pelin asetusten lisäksi myös QWERT-asetukset, eli normaalin näppäimistön tiedot. EPROM-piiriin voi päivittää valmistajan lupaaman puolen vuoden välein, uusia pelejä tulee kerrallaan kahdeksan.

Games Master liitetään PC:hen standardi-DIN-liittimen avulla, jolloin se korvaa normaalin näppäimistön. Erillisen näppäimistöjakajan avulla voi käyttää tavallista näppäimistöä ja Games Masteria yhtä aikaa. PS/2-malliseen liitännään joutuu hankkimaan adapterin.

Games Master

PC:n erikoisnäppäimistö pelejä varten
Valmistaja: KATT Keyboard and Terminal Technology (U.S.A.) Inc., valmistettu Kiinassa
Edustaja: Data Consult, Saksa,
puh. 990-49-721-373 017. Maahantuoja ei
tietääksemme ole.
Hinta: n. \$100 eli n. 500 markkaa

Miten se toimii?

Games Master toimii siis näppäimistönä näppäimistön paikalla. Esimerkiksi Falcon 3.0:n näppäinkartasta löytyvät samat toiminnot kuin normaalista näppäimistöstä. Vitsi on vaan siinä, että Games Masterissa kaikki toiminnot ovat yhden näppäimen alla eli hankalista "paina Shiftiä, Controlia ja Altia yhtä aikaa kolmosen kanssa" -toiminnoista pääsee yhdellä näppäimellä.

Lisäksi eri osa-alueiden toiminnot on sijoitettu omiksi ryhmikseen värikoodattuina, esimerkiksi Wingman-komennot

löytyvät näppäimistön oikeasta reunasta ja ovat väriltään keltaisia. Jokaisessa näppäinruudussa lukee, mitä se tekee ja lukihäiriöisiä varten niissä on vielä kuvakin.

Puolesta ja vastaan

Games Masterista ei ole paljon iloa viimeiset kolme vuotta Falcon 3.0:a lentäneelle pilotille, joka osaa kaikki näppäintoiminnot unissaankin. Mutta entäpä rookille? Monen pelaajan innostus simulaattoreihin kun on lopahtanut juuri loputtomilta tuntuvien näppäinyhdistelmien opettelemiseen keskellä kuu-

minta taistelua.

Ainakin minusta tutustuminen oudompiin ja vähemmän tuttuihin peleihin oli helpompaa Games Masterilla. Huomasin käyttäväni eri kamerakulmia paljon normaalia enemmän, silpun ja soihtujen heittely vihollisen ohjusten hämäämiseksi tuntui luontevammalta ja Falcon 3.0:n lukuisten tutkavaihtoehtojen tehokkuus alkoi pikku hiljaa iskostua tajuntaan. Sain peleistä enemmän irti vähemmällä väivalla.

Games Masterin pelivalikoima ei kuitenkaan rajoitu pelkästään simulaattoreihin, vaikka niissä näppäinyhdistelmät juhlivatkin. Karttoja on miltei peliin kuin peliin, esimerkiksi vaikka Ultima Underworld, Silent Service II, World Circuit, Civilization, Red Storm Rising ja niin edelleen.

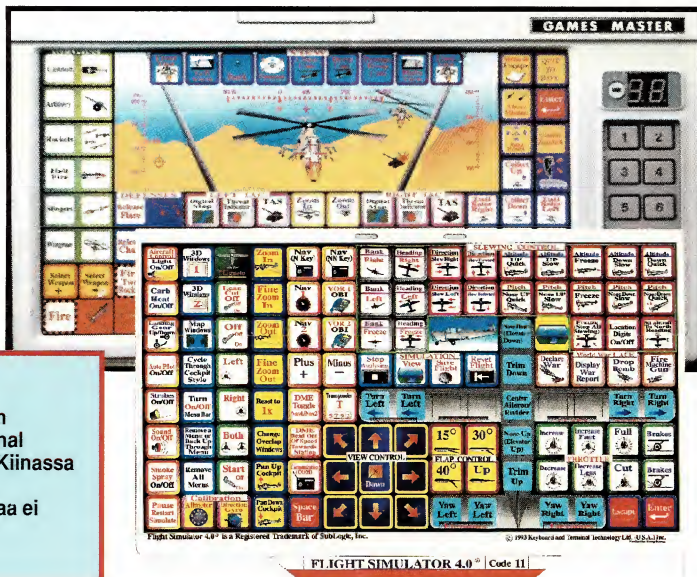
Games Masterissa pitäisi kuitenkin olla vakiona näppäimistöjakaja: jo pelin käynnistäminen on hiuksianostattava kokemus (paitsi jos ottaa riskin ja pistää Games Masterin paikoilleen vasta kun peli on ladattu). Ja Air Warrior -matto on vitsi: jos käyttää Games Masteria, pelaaminen ja etenkin viestiliikenne on käytännössä mahdotonta.

Games Master on myös heppoisen tuntuinen, ja näppäimet saivat olla sekä isommat että herkemmät. Nyt tuntuma häviää ZX Spectrumillekin.

Laitteesta on tulossa pikapuoliin uusi versio, jonka etuihin kuuluvat vahvemmat kartat (nykyiset ovat lähinnä muovitettua kuultopaperia) ja vahvempi lukitusmekanismi. (Kuinkahan vahva? Nytkin kartan irrottaminen oli hiuksia nostattavaa touhua eikä oloa riittänyt rauhoittamaan ohjekirjan teksti "Vedä lukitusmekanismia taaksepäin niin lujaa kuin jaksat. Älä ole huolissasi, se ei varmasti murru".)

Games Master Total Control System on kaiken kaikkiaan ihan hauska vempeli ja tervetullut lisä "kerää koko omituisen lisälaitteiden sarja" -harrastukseen.

Pekka Heino



Wireless Bandit

Peukalo-ohjainmylläkkä PC:llä jatkuu, nyt on langattomien ohjaimien vuoro. Tällä kertaa paketista löytyy kerralla kaksi ohjainta ja ilotikkuporttiin liitettävä vastaanotin.

AI Techn Wireless Bandit on muotoltaan lelumainen, SNES-ohjaimelle sukua. Vasen peukalo ohjaa ristiohjainta, oikealle peukalolle on tarjolla A- ja B-tulitusnapit sekä niiden turboversiot. Ohjaimen takaa löytyvät C- ja D-napit, joita voi tarvittaessa painella etusormilla.

Pro-moodissa ohjain toimii (kuten Gravis Pad) nelinappisena. C- ja D-napit tosin olisivat saaneet löytyä tuttuun tapaan oikean peukalon alta, nappien harominen etusormilla vaatii jonkin verran totuttelua. Turbonappeja ei juuri-

Langattomia peukalo-ohjaimia

kaan tarvitse, joten ne ovat turha lisuke.

Kahdestaan pelatessa toinen ohjain napsautetaan 1P-tilaan ja toinen ohjain 2P-tilaan. Mitään Y-kaapelia ei tarvita, mikä on kätevää. Nyt C- ja D-nappien sijoitus ei enää häiritse, koska niitä ei muutoinakaan kaksinpelissä voisi käyttää.

Peukalo-ohjainten yleisin ongelma ovat diagonaalit eli sivuliikensuunnat: ne joko saa liian helposti tai niitä täytyy vääntää sormet verillä. Banditilla ne ovat turhan herkkä, mikä tekee kontrollit epävarmoiksi. Kaikissa peleissä tämä ei häiritse, mutta esimerkiksi tarkkaa kontrollointia vaativaa vauhdikasta ampumapeliä ei näillä ohjaimilla voi pelata.

Langattomuus on ohjaimen suurin

etu johtoihin hukkuvalle. Yhteydet toimivat testatessa hyvin vaikka ohjaimet välillä sojottivat kaikkialle muualle kuin kohti vastaanotinta.

Turbonappien tilalle C- ja D-napit, diagonaalit paremmiksi, muotoilu kypsemmäksi – siinä se.

JTurunen

Wireless Bandit

Langaton peukalo-ohjain
Valmistaja: AITech, USA
Maahantuojat: Zunami Oy,
puh. (931) 266 6008
Hinta: 485 markkaa

Tietokonepelaamisen SM 1994



Kai. Antti.



IBM:n Marja Torvinen kertoo palkintokoneen speksejä.



Riku.



Televisiosta tuttu Jii Pee Jalo selosti kilpailua.

Toni voitti!

●● Tietokonepelaamisen ensimmäinen Suomen Mestari on selvinnyt. Voittoon ajoi Tampereen Peli!-messuilla järjestetyssä loppukilpailussa 18-vuotias Toni Hollming Espoosta.

Tampereella olivat mukana kaikki 18 osakilpailunsa voittajaa. Osakilpailut pidettiin Info-kirjakaupoissa ja Helsingin Akateemisissa kirjakaupoissa ennen juhannusta.

Sekä välierissä että loppukilpailuissa ajettiin **Indy Car Racingia** siten, että jokainen ajoi samoilla autoilla ja samalla radalla. Välierien voittajat ratkesivat aikojen perusteella. Neljä parasta eli **Toni Hollming, Riku Koskinen Lahdesta, Kai Kovanen Tampereelta ja Antti Hakala Kauniaisista** jatkoivat loppukilpailussa toinen toisiaan vastaan.

Loppukilpailu pidettiin Peli!-messujen lavalla ja molempien ajot heijastettiin suurille valkokankailla videotykkiä avulla. Kilpailua selosti kaikille tuttu Jii Pee Jalo.



... ja voitto!

Sekä Toni että Riku voittivat molemmat omien pariensa Antin ja Kain lisäksi koko ajot, joten ykköspaikasta käytiin kova kamppailu. Tonista vain parin sekunnin päässä ajanut Riku hukkasi lopulta mahdollisuutensa ulosajoon.

Toni valitsi palkinnokseen IBM PS-1:sen, joten Virginin palkintomatkalta Lontoon lähtee Riku. Pelit on tietysti mukana matkalla.



Toptronicin toimitusjohtaja Timo Lehmuskoski osallistui palkintojenjakoseremonioihin.

Com pelit Amiga & PC

ACES OF THE DEEP	329
ADVENTURES OF NIKKO	239
ALADDIN	239
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY	299
ALIEN OLYMPICS	239
ARMORED FIST	299

ATR	239	LORDS OF MIDNIGHT	299
AWARD WINNING WAR GAMES	395	MASTER OF MAGIC	329
BATTLE BUGS	269	METAL MARINES	269
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	239	MICRO MACHINES	239
CYCLONES	329	NASCAR RACING	329
DARK SUN 2	329	NHL(MUTANT LEAGUE) HOCKEY	239
DESERT STRIKE	239	OVERLORD	299
DETROIT	269	PANZER GENERAL	329
DUNGEON MASTER 2	269	PIZZA TYCOON	329
EARTH SIEGE	329	PLANET FOOTBALL	269
FIFA SOCCER	269	POWER DRIVE	239
FIGHTER WING	369	PSYCHO PINBALL	269
FOOTBALL GLORY	239	QUARANTINE	299
FORTRESS OF DR RADIACKI	269	RUFF N TUMBLE	239
FRONT LINES	269	SENSIBLE WORLD SOCCER	269
HANNIBAL	239	SIMON THE SORCERER 2	299
HARPOON II: BATTLESET II	149	SPACE ACADEMY	269
HEROES OF MIGHT & MAGIC	299	STAR CRUSADER	299
HIGH SEAS TRADER	269	SUPER STARDUST AGA	239
HOKUM KA-50	299	SUPERSHI PRO	269
INDY CAR RACING	239	TACTICAL MANAGER 94/95 DATA	149
INDY CAR 7 TRACK PACK	149	TFX	299
INFERNO	329	THEME PARK	269
IRON ASSAULT	299	TIE FIGHTER DATA	199
IRON CROSS	299	TOWER ASSAULT	239
JETSTRIKE	239	UFO	329
JUNGLE STRIKE	239	UNIVERSE	299
LEGIONS	269	VOYAGES OF DISCOVERY	239
LEMINGS 3	239	WINGS OF GLORY	349
LODE RUNNER	269	ZEPPELIN	329

Tilaa Com 2001 Oy:n

jätti- joulu- kuvasto



Soita numeroon 0700-9-2001
ja valitse valikko 5. Jätä yhteys-
tietosi nauhalle ja saat kuvas-
ton suoraan kotiin. Kuvastosta
löydät kaikki joulun hittipelit.
Puhelun kesto n. 5 min. 4.50/min.+ppm.



DOOM II:
HELL ON EARTH
-/395



COLONIZATION
-/329



TIE FIGHTER
-/359



GRANDEST FLEET
-/329



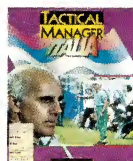
RISE OF THE
ROBOTS
299/329



RETRIBUTION
-/329



SUPER HERO
LEAGUE OF HOBOKEN
-/299



TACTICAL MANAGER
ITALY
239/269



TRANSPORT TYCOON
-/329



DELTA V
-/329



SYSTEM SHOCK
-/349



JUNGLE STRIKE
239/269



MECHWARRIOR 2
-/299



DREAM WEB
269/329



PREMIER
MANAGER 3
239/269



LORDS OF THE
REALM
269/299



LION KING
239/269



SPACE SIMULATOR
-/369



SUPER STREET
FIGHTER 2
239/269



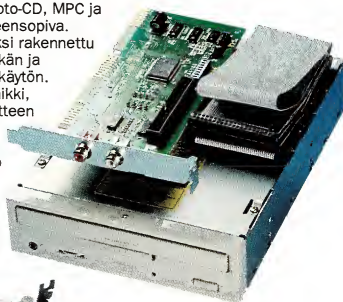
CANNON FODDER 2
239/269

Mitsumi Double Speed FX00ID

Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicin vastaan.
CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusase-
mat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista
vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 kilotavun sisäinen cache-muisti, joka on ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi: kortti, ohjelmisto ja kaapelit.

895,-



CD-ROM-pelit

7TH QUEST/DUNE	399
ACES OF THE DEEP	369
ARMORED FIST	369
BIOFORCE	399
CAMPAIGN	329
CHAOS CONTROL	329
CREATURE SHOCK	369
CYBER JUDAS	399
CYBERIA	399
CYBERSPACE	369
CYCLONES	399
DAWN PATROL	369
DEATHGATE	299
DESCENT	299
DOOM II: HELL ON EARTH	395
DREAMWEB	369
ECSTASY	399
FORTRESS OF DR RADIACKI	299
HARVESTER	449
HIGH SEAS TRADER	369
INFERNO	369
IRON ASSAULT	399
IRON CROSS	229
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	299
KINGDOM	399
LITTLE BIG ADVENTURE	369
MAGIC CARPET	369
NOVASTORM	369
QUARANTINE	329
RETURN TO RINGWORLD	369
RISE OF THE ROBOTS	399
STAR TREK: NEXT GENERATION	369
STONEKEEP	399
ULTIMATE DOMAIN	329
UNIVERSE	299
VOYEUR	399
WILD BLUE YONDER	369
ZEPHYR	329



NASCAR RACING
399,-



THE 11TH HOUR
495,-



NHL HOCKEY 95
349,-



FALCON GOLD
329,-



UNDER A KILLING
MOON
495,-



WING
COMMANDER III
495,-



DRAGON LORE
369,-



LOST EDEN
399,-



LEGENDS OF
KYANDIA 3
369,-



DRAGON LORE
369,-



LOST EDEN
399,-



LEGENDS OF
KYANDIA 3
369,-



Gravis PC
299,-



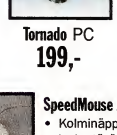
Tornado PC
199,-



Quatro PC
299,-



SpeedMouse 2 PC
149,-



SpeedMouse 2 PC
149,-

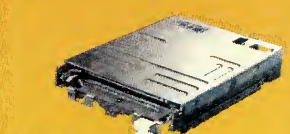


SpeedMouse 2 PC
149,-

AMIGA 1200 2 MB 2795,-

C1960 14" Multiscan Monitori
3995,-

A1084S RGB-perus-
monitori
1795,-



Amiga 500
3.5" sisäinen Citizen-levyasema 545,-

- Nyt voit itse vaihtaa Amigan sisäisen levyaseman ja säästää satoja markkoja korjauskuluja
- Pekkaus sisältää kaikki tarvittavat liittimet



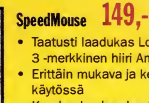
Quatro Amiga 149,-



Topstar Amiga 199,-



SpeedMouse 2 PC
149,-



SpeedMouse 2 PC
149,-



Sound Blaster 2.0	355,-
Sound Blaster PRO VE	535,-
Sound Blaster 16 VE	680,-
Sound Blaster 16 ASP MCD	1150,-
Sound Blaster AWE 32	1780,-
Gravis Ultrasound Standard 3.7	995,-
Gravis Ultrasound Max CD3	1295,-

CD32 2795,-

Nyt myös Suomessa uusi 32 bittinen CD Amiga-CD32. Laite on lähes sama kuin Amiga 1200, paitsi ettei siinä ole näppäimistöä ja levyasemaa. CD32:n mukana tulee erittäin nopea tuplanopeuksinen CD-ROM -asema sisäänrakennettuna.

ARCADE POOL	149	MANCHES, UNITED PREM. LEAG.	239
ATR	239	MEGARACE	269
BENEATH A STEEL SKY	239	PLANET FOOTBALL	269
CANNON FODDER	239	POWER DRIVE	239
DREAM WEB	269	RISE OF THE ROBOTS	269
JET STRIKE	239	SIMON THE SORCERER	329
JUNGLE STRIKE	239	SPACE ACADEMY	239
KID CHAOS	239	SPEEDBALL 2	239

3DO 4995,-

Panasonicin 3DO -laite uudella entistä edullisemmalla hinnalla! Pakettiin kuuluu 3DO Crach & Burnpelillä ja Demo CD:llä sekä konsolityyppinen ristihoijain.

AD & D SLAYER	495	OFF WORLD INTERCEPTOR	395
ALONE IN THE DARK	545	PATAANK	495
BURNING SOLDIER	495	ROAD RASH	495
FIFA SOCCER	495	SPACE ACE	595
GUARDIAN WAR	495	STAR SHUTTLE	395
JOHN MADDEN FOOTBALL	495	SPACE CONTROL II	495
MEGA RACE	445		
MICROCOSM	495		

				
NHL HOCKEY 95 449,-	MORTAL KOMBAT II 545,-	FIFA SOCCER II 495,-	MICRO MACHINES 2 449,-	LION KING 495,-

Megadrive

BRETT HULL HOCKEY	449	JIMMY WHITE'S SNOOKER	395	RAGNACENCY	469
BUBSY 2	395	JOHN MADDEN 95	495	RED ZONE	449
DRAGON	495	KAWASAKI SUPERBIKES	449	SHAQ FU	495
DYNAMITE HEADDY	429	KICK OFF III	449	SHINING FORCE II	495
EARTH WORM JIM	449	LAWNMOWER MAN	449	SONIC & KNUCKLES	529
ECHO THE DOLPHIN II	429	MAXIMUM CARNAGE	449	SPARKSTER	449
F1 (DOMARK) 2	449	MEGA BOMBERMAN	395	STAR TREK: DEEP SPACE NINE	449
FLINTSTONES-MOVIE	395	MIKEY MANIA	449	SYLVESTER & TWEEETY	449
IMG TENNIS TOUR	449	NIGEL MANSELL INDYCAR	449	TAZMANIA II	429
		POWER DRIVE	449	URBAN STRIKE	469
		PROBOTECTOR	449	ZERO TOLERANCE	449

			
MICKEY MANIA 545,-	NHL HOCKEY 95 449,-	MORTAL KOMBAT II 595,-	DONKEY KONG COUNTRY 595,-

Super Nintendo

ACTRAISER II	495	INDIANA JONES	595	RETURN OF THE JEDI	595
BATMAN & ROBIN	595	JOHN MADDEN 95	495	SEQUEST DSV	495
CHAO'S ENGINE	495	JORDAN ADVENTURE	495	SECRET OF MANA	545
DRAGON	495	JUNGLE BOOK	495	SHAQ FU	495
EARTH WORM JIM	495	JUNGLE STRIKE	495	SUPER BOMBERMAN 2	495
F1 POLE POSITION II	495	JURASSIC PARK II	495	SUPER GAME BOY	595
FLINTSTONES-MOVIE	495	LEMMINGS 2	495	SUPER METROID	545
FULL THROTTLE RACING	495	LION KING	595	STREET RACER	495
GHOUL PATROL	595	MANCHESTER, U PREMIER LEAGUE	495	STUNT RACE FX	545
ILLUSION OF GAIA	545	MAXIMUM CARNAGE	495	SUPER ICE HOCKEY	495
		MICRO MACHINES	495	SYNDICATE	495
		NBA LIVE 95	495	THE PAGEMASTER	495
		NIGEL MANSELL INDYCAR	495	VORTEX	595
		PITFALL	595		

				
TETRIS 2 279,-	DONKEY KONG 279,-	DUCK TALES II 449,-	FINAL FIGHT 449,-	RESCUE RANGERS II 449,-

Gameboy

ALADDIN	279	ADVENTURES IN MAGIC KING	229
CHOPFLIFER III	249	ALADDIN	399
JUNGLE BOOK	299	ALIEN III	209
JUNGLE STRIKE	279	BATMAN RETURNS	289
LION KING	279	BLUE SHADOW	149
MEGA MAN 5	299	CHESSMASTER	119
MORTAL KOMBAT	299	CLIFFHANGER	234
SUPER MARIO LAND 3	299	DRACULA	149
ZELDA	279	ELITE	229

Nintendo

HILLSFAR	299
ISOLATED WARRIOR	139
JETSONS	319
JUNGLE BOOK	399
LAST ACTION HERO	229
LION KING	399
ROCKING CATS	259
SHATTERHAND	99
SMASH TV	149
TALE SPIN	229
TERMINATOR	259
TROG	79

Tositusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tullen maahan. Tarjousten hinta nootuu normaalisti sitouduttua. Nimet on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postinmyyntihintaa, joihin lisään toimituskulua 30-50 markkaa. Pidämme oikeuden hinnannuutoksiin.



AsciPad MD 149,-
Laadukas Japanissa valmistettu perusohjain.
• Automaattinen autotulitus
• Voit säätää näppäimen taltuttamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
• Hidastustoiminto
• Ergonomisesti ohueksi ja kestäväksi suunniteltu



AsciPad 6 MD 199,-
Japanissa valmistettu korkealuokkainen kuusi näppäimen ohjain.
• Automaattinen autotulitus; sinun ei tarvitse painaa edes tultussäppäintä
• Hidastustoiminto
• Ergonomisesti ohueksi ja kestäväksi suunniteltu
• Voit säätää näppäimen taltuttamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
• Automaattinen autotulitus; sinun ei tarvitse painaa edes tultussäppäintä



LogiPad MD & SN 199,-
Maailman ensimmäinen täysin mikrokytkimillä tehty soimiohjin.
• Kuusi tultussäppäintä
• Kahdeksansuuntainen ohjaus
• Select- ja Start-näppäimet
• Automaattitultussäppäintä
• Pitkä liitäntäjohto



ProPad 6 MD & SN 229,-
Uusi versio suosituista ProPadista entistä paremilla ominaisuuksilla.
• Digitaalinen automaattitultussäppäin
• LED-näyttö
• Kuusi tultussäppäintä taltuttelupeleihin
• Tultuksen tahdistusmahdollisuus
• Hidastustoiminto
• Extra pitkä liitäntäjohto



Super Advantage SN 299,-
Klassikko arcade-tyyppisten peliohjainten joukossa.
• Iso ohjaussauva takaa kunnollisen otteen saamisen
• Voit hidastaa peliä haluamasi verran, jotta selvit mahdollisista paikoista
• Kuusi näppäintä takaa voit toimivuuden kaikkien pelien kanssa
• Voit säätää joka näppäimen esim. lyömään jopa 30 kertaa sekunnissa
• Automaattinen autotulitus; sinun ei tarvitse painaa edes tultussäppäintä



Program Pad MD & SN 299,-
Huippuedullinen ohjelmotava ohjain.
• Ohjelmoitavat muistitoiminnat
• Voit ohjelmoida jopa kolme liikettä yhteen näppäimeen
• 30 valmiiksi ohjelmoitua liikettä
• LCD-näyttö
• Kahdeksansuuntainen ohjaus
• Ohjelmoitavat muistitoiminnat
• Start- ja Select-näppäimet
• Kuusi tultussäppäintä
• Hidastustoiminto



AsciPad SN 149,-
Laadukas Japanissa valmistettu perusohjain.
• Automaattinen autotulitus
• Voit säätää näppäimen taltuttamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
• Hidastustoiminto
• Ergonomisesti ohueksi ja kestäväksi suunniteltu




Fighter Stick 6 MD & SN 349,-
Arcade-tyylinen peliohjin vaativalle käyttäjälle.
• Iso ohjaussauva takaa kunnollisen otteen saamisen
• Voit säätää joka näppäimen esim. lyömään jopa 36 kertaa sekunnissa
• Kuusi näppäintä takaa voit toimivuuden kaikkien pelien kanssa
• Hidastustoiminnon avulla selvit vaikeimmistakin kohdista
• Kaikki näppäimet voit säätää toimimaan yksilöllisellä nopeudella




Phantom MD & SN 259,-
Arcade-tyyppinen jättiohjin.
• Mikrokytkimillä tehty kahdeksansuuntainen ohjaus
• Kuusi tultussäppäintä
• Hidastustoiminto
• Yli kahdeksan liitäntäkaapeli
• Säädettävissä oleva automaattitultus



Multi-Case 149,-
Kestävästä materiaalista tehty kantolaukku Nintendo, Super Nintendo, Master Systemille tai Megadrivelle.
• Voit käyttää useiden eri laitteiden kantolaukuna
• Suojaa videopelilaitetta pölyltä, naarmuilta ja muilta ongelmilta
• Auto-tulitus
• Nopeasti otettavissa
• Voit säätää kantohihnan pituutta



Oulun Galleria, Isokatu 23, on avattu Com 2001 Oy:n noutopiste!
Avoinnna ark. 10-19, la 10-15





Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.
Vain originaalissa on manuaali.
Postita tilaus jo tänään tai soita tilauskeskukseen **0600-9-2001**
Puhelun hinta 5.30/min. +ppm.
Palvelemme ma-pe 9-20, la 10-15



Gamer-pelilehden kestopilaus jatkuu ilman eri uudistusta, kunnes tilaaja irtisanoo sen. Tilaus laskutetaan 12 kk:n välein kulloinkin voimassa olevaan kestopilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

☐ Tilaan Gamer-pelilehden kestopilausena 249,-/12 nroa.
 Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo,
☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo
☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa, OK, Eurocard- tai Mastercard-kortilla, täytä numero- ja voimassaolokentät
 Voimassa

Tilaa:
 Osoite:
 Postinro: Postitoimipaikka:
 Puhelin: Allekirjoitus:
 (alle 18 vuotta holhoajan allekirjoitus)

Vastauksena maksaa posti-maksun
Com 2001
 PL 536
 90101 OULU
 PUH. 0600-9-2001
 FAX 0600-9-2003
 5.30/min+ppm.
 Vastauslähetyt 90100/537
 MB9411

Kaukana kaikesta *Sierra On-Line Inc.*



Ei ihme, että ihmiset hakeutuvat Sierralle töihin, kun maisemat ovat tällaiset.

Vierailun aikana Sierralla pakattiin uusiman Police Questin germaaniasta versiota.

●● Kalifornian Piilaakso San Franciscossa on kaikkien suurten ohjelmatalojen koti? Väärin! Yhdysvaltain pelimarkkinoita hallitseva Sierra On-Line sijaitsee toki Kaliforniassa, mutta ei suinkaan Piilaaksossa eikä edes Enkelten Kaupungissa, vaan kaukana kaikesta, Sierra Nevada -vuorten katveessa.

Kun **Kenneth** ja **Roberta Williams** vuonna 1979 päättivät vetäytyä Los Angelesin hälinästä Sierra Nevada -vuorille Yosemitein kansallispuiston liepeille asumaan, heidän oli pakko keksiä keino elättää itsensä kaukana kaikesta. Ensimmäiset kotimikrot olivat juuri tulleet kauppoihin, ja Williamsit päättivät kokeilla onneaan laatimalla seikkailupelejä Apple II:lle. Perheen tuotteet mahtuivat yhdelle levykkeelle, joka oli helppo heittää seuraavalla patikkaretkellä postilaatikkoon.

Pian Williamsit huomasivat iseneensä kultasuoneen, ja perheyrittys laajeni nopeasti yhdeksi alueen tärkeimmistä työnantajista, jonka leivissä on tätä nykyä noin 550 työntekijää. Viime vuonna Sierran yli 30 miljoonan dollarin osuus Yhdysvaltain pelimyyntistä kattoi markkinoista noin 12 prosenttia, kun pahin kilpailija **Electronic Arts** jäi 10:een. Kolmas eli **MicroProse** myi vain vajaat 60 prosenttia siitä mitä Sierra (*The Chicago corporation company report no 1403245*).

Sierra On-Linen **Oakhurstissa**, Sierran Nevadan länsirinteellä sijaitsevan toimitalon seinällä roikkuu kunniapaikalla kuva hirsimökistä, josta tie tietokonepelin markkinajohtajaksi alkoi.

Paikkakunnan suurin työnantaja

Sierran teollisuushalli sijaitsee kuuluisan kultareitin eli valtatie 49:n eteläpäässä, Oakhurstin kylän "keskustassa", ja on paikkakunnan suurin rakennus ja työnantaja. Rakennuksessa pitää majaa paitsi tuotekehitys eli ohjelmoijat, graafikot ja äänistudiot, myös levykemonistamo, pakkaamo ja varasto. Vain CD-ROM-levyt prässätään muualla.

Sierra On-Linen sijainnista on se etu, että Sierran ei tarvitse hakea työntekijöitä. Tai kuten Sierran lehdistöpäällikkö **Bill Lynn** toteaa: "We are in the fun business. San Franciscon ja Los Angelesin hullunmyllyyn kyllästyneitä ohjelmoijia hakee meille jatkuvasti töihin. Sierran ei tarvitse edes ilmoittaa lehdistä tarvitsevana lisää väkeä." Eikä maisemaakaan voi laskea hai-

taksi. "Syksyllä, talvella ja keväällä me omistamme vuoret", Bill kertoo. "Sen sijaan kesällä Oakhurstin pääkadun yli ei pääse, koska kaupungin keskustan halki matalat jatkuvat virta turistien autoja."

Sierra On-Linen henkilökunta on myös omaksunut vuoristolaisen välittömyyden ja ystävällisyyden, jota on turha hakea Piilaakson liiturasankareista: he tulevat helteellä shortseissa töihin, mikä on Kaliforniassa ihme. Friscossa työmatka voidaan toki tehdä polkupyörällä, mutta kramaa ei sovi sen vuoksi höllätä, vaikka lämpöä olisi neljäkymmentä astetta.

Sierran johtoporras on kuitenkin jättänyt vuorille hyvästit. Hallinto ja markkinointi siirtyivät vuoden vaihteessa Bellevueen, Seattlen lähistölle Washingtonin osavaltioon. "Muuton kenties tärkein syy oli lentokenttä", Bill kertoo. "Näin laajaa bisnestä ei voi pyörittää pelkän kirjeenvaihdon varassa ja Oakhurstista on monen tunnin ajo lähimmälle kentälle."

Uusia vuorenhuippuja vallattavaksi

Vaikka Sierra johtaa nimenomaan seikkailupelien markkinoita, kilpailu on erittäin kovaa. Yhtenä Sierran menestyksen syynä voidaan pitää sen pitäytymistä asioihin, jotka se osaa eli seikkailuihin, mutta silti Sierra on jo parin vuoden ajan etsinyt uusia vähemmän kilvoiteltuja vuorenhuippuja vallattavakseen.

Hyvä esimerkki tästä on avaruustukikohtasimulaatio **Outpost**, jonka tekijää, **Bruce Balfouria**, haastateltiin Pelit-lehden nelosnumerossa. Sierra on kuitenkin myös Outpostissa pitäytynyt seikkailuista tutussa työtavassaan: Balfourin tiimille laadittiin ensin apuohjelmat ennen varsinaisen pelin kehittämistä. Näin seuraava simulaatio syntyy paljon vähemmällä vaivalla. Toivottavasti myös valmiiksi asti.

Sierra On-line on ainoita todella vanhoja pelisoftataloja. Taannoiset kilpailijat ovat joko konkurssissa, sulautuneet Infocomin tavoin uusiin tulokkaisiin tai keskittyneet Broderbundin lailla muihin asioihin kuten opetusohjelmiin. Miksi Sierra on selvinnyt muita paremmin?

"Me olemme onnistuneet nopeuttamaan pelien tuotantoa", Bruce Balfour kertoo. "Kun kilpailijat kuluttavat uuden seikkailupelin kehittämiseen liki kaksi vuotta, Sierra tekee pelinsä kahdeksasta kahteentoista kuukaudessa." Samalla Sierran pelit pysyvät laitekannan kehityksen tasalla, eikä niille käy kuten taannoiselle Elite II - The Frontierille, joka valmistui koneelle, jota ei enää käytännössä ollut olemassa. Uusien koneiden ostajilta löytyy yleensä myös rahaa pelien ostoon. Vanhojen 386-myllyjen omistajia käy tosin sääliksi.

Sierra Nevadan salaisuus

Sierran salaisuus piilee työkaluissa, joilla ohjelmat tehdään.



Bruce Balfour.



Jon Bock.



Josh Mandel teki uusinta Space Questia.

Samoja apuohjelmia ja ohjelmarunkoa voidaan hyödyntää useissa peleissä. Esimerkiksi Sierran itse kehittämää Movie 256 -ohjelmaa käytetään videojaksojen digitointiin, ja ohjelmat kirjoitetaan Sierra Creative Interpreter -kielellä. Näin pelien suunnittelijoiden tarvitsee vääntää koodia vain vähän ja he voivat keskittyä pelin juonen sommittelemiseen. Kaiken tämän seurauksena Sierran pelien ystävä voi huomata, että Sierran seikkailut näyttävät hyvin samanlaisilta, oli pääosassa sitten Larry tai Roger.

Vakiorunkoja käytettäessä myös laadunvalvonnan tarve vähenee, mutta kokemattomuus kävynetsinnässä on kostautunut aina, kun Sierra on livennyt lestistään. **Gabriel Knightissa** ja **Outpostissa** lienee esimerkkiä kylliksi. Ilmeisesti täysin uuden pelin tekeminen ei yksinkertaisesti onnistu alle vuodessa.

"Tyypillinen Sierran peli syntyy yhden ihmisen idean pohjalta", Bruce selittää. "Parhaat ai-voitukset hyväksytään ja jalostetaan porukalla, ja peliä kehittämään nimetään ohjelmoija, graafikko sekä laadunvalvoja." Uudelle pelille nimetty tiimi vastaa osaltaan myös pelin pakauksen, vinkkikirjan ja markkinointimateriaalin suunnittelusta, hänen pelinsä parhaiten tuntevat. Lopuksi peleistä voidaan työstää ranskan- ja saksankieliset käännökset.

V-alkuisia sanoja

Sierralla on yllättävän leuto asenne piraatteihin ja kotitarvekopioijiin. Sierra ei harrasta edes kopiosuojauksia. "Pelimme kyllä toimivat ilman manuaalia, mutta ennemmin tai myöhemmin pelaaja jää jumiin ilman ohjeita", Bill Lynn sanoo. "Silloin hän menee kauppaan ostamaan meidän vinkkikirjamme, ja Sierra On-Line saa rahansa. Tai sitten hän soittaa meidän maksulliseen vinkkipuhelimeemme."

Sen sijaan huhun, jonka mukaan Sierra On-Line piilotti Leisure Suit Larryn piraattiversioon kopioijien kiusaksi viruksen, Bill Lynn kieltää ehdottoman jyrkästi. Itse asiassa hän ei suostu lausumaan koko V-alkuista sanaa ääneen sanoen sen tuovan huonoa onnea. Ilmeisesti Larryn viruksen myötä saama negatiivinen julkisuus muistetaan Sierralla edelleen.

Pelien ikärajat puhuttavat Sierran väkeä siinä missä muitakin pelibisneksen tekijöitä. "Vaikka Leisure Suit Larry ei ole mikään Night Trap, pelien sisältö ja siitä varoittaminen on ohjelmatalojen, meidän vastuulamme." Bill selittää. "Olemme kehittäneet yhdessä Segan kanssa normit, joiden mukaan Sierran ja Segan pelien päälle jatkossa liimataan ikärajatarrat. Myös Euroopan markkinoille meneviin peleihimme tulee ELS-PAn ikärajaluokitus. Tämä on välttämätöntä, koska teemme pelejä nimenomaan nuorille aikuisille."

Mutta kuten Kenin ja Robertan teini-ikäinen poika, **Chris Sierran** julkaisemassa **Inter-Action-lehdessä** toteaa otsikon **Inquisition 2000** alla: "Lupasin viime numerossa käsitellä äidin viimeisintä peliä, Phantasmagoriaa, mutta hän ei anna minun kirjoittaa siitä. Se kun on kielletty alle 18-vuotiailta, ja minun palstani on tarkoitettu teini-ikäisille. Sanoin hänelle, että Phantasmagoriaa pelaavat nimenomaan teinit, mutta hän oli asiasta eri mieltä." Itse asiassa Roberta ei ole antanut poikansa edes nähdä koko peliä.

Viisi Sierraa

Suureksi paisuneella Sierra On Linella on suuren yhtiön ongelmat. Tai itse asiassa Sierroja on monta. Sierra On Line Inc. -konserniin kuuluvat muun muassa yhtiöt nimeltä Sierra On-Line Ltd. Sierra On-Line K.K. ja Sierra Network, Inc. Lisäksi Sierra On Line Inc. on kerännyt siipiensä suojiin pieniä ohjelmistotaloja, jotka ovat keskittyneet Sierran valikoimasta poikkeaviin peleihin. Tunnetuin näistä on **Dynamix** Willy Beamisheineen ja Aces over Europeineen. **Coktel Vision** tunnetaan parhaiten Inca-peleistään. **Bright Star** puolestaan keskittyy lasten opetuspeleihin.

Tulevaisuudessa Sierra-konsernin mielenkiintoisin jäsen lie-nee kuitenkin **The Sierra Network**, monen pelaajan online-pelejä Yhdysvalloissa pyörittävä yritys, josta osan omistaa telejätti **AT&T**. Sierra Networkin tarjoomuksista esimerkiksi kelvannee **Red Baron**, monen pelaajan lentosimu Airwarriorin tapaan, mutta ensimmäisessä maailmansodassa.

Talous tarkka, vakaa markka

Taloudellisesti Sierra on käynyt kuilun partaalla, sillä esimerkiksi tilivuonna 1993 konserni teki noin 8 miljoonan dollarin tappion. Vielä vuonna 1991 Sierra teki yli viisi miljoonaa taalaan voittoa.

Syitä kriisiin on ollut monta. Sierra Networkin perustaminen tuli oletettua kalliimmaksi ja kilpailukykyisten pelien ohjelmointi on nykyään kalliimpaa kuin ennen. "CD-ROM-pelit vaativat digitoitua ääntä, ja meidän oli rakennettava sitä varten kokonainen äänitystudio. Aiemmin ostimme studioaikaa muilta, ja se olisi tullut pitkän päälle vielä kalliimmaksi", kertoo Bruce Balfour.

"CD-peliltä odotetaan animaatia, ja esimerkiksi Outpostissa meiltä on meni lähes kokonainen miestyövuosi animaatiojaksosten laskemiseen." Outpostia Balfourin kanssa ohjelmoinut animaattori **Jon Bock** jatkaa: "CD-ROM tekee todellakin tuloa. Kun vielä viime vuonna Sierra julkaisi vain kolme CD-peliä, tänä vuonna niitä ennakoidaan ilmestyvän kaikkiaan neljätoista."

Ongelmia on aiheuttanut myös kotien laitekannan muuttuminen. Sierra luopui viime vuonna Amiga-pelien kehittämisestä, ja ryhtyi opiskelemaan uusia laiteympäristöjä. Tällä hetkellä Sierra keskittyy suorituskykyisiin PC-yhteensopiviin sekä MacIntosheihin, Sega CD:hen ja 3DO-pelikonsoliin. Opiskelu näyttää kannattaneen: tänä vuonna Sierran ennustetaan julkistavan 34 uutta peliä, kun viime vuonna niitä ilmestyi vain 22.

Alkuvuodesta tilanne näyttää muutenkin helpottaneen. Esimerkiksi vuoden ensimmäisellä neljänneksellä Sierra tuotti jo yli kolme miljoonaa dollaria voittoa, kun tulos samaan aikaan viime vuonna oli noin neljä ja puoli miljoonaa heikompi.

Sierran osakkeiden arvo on viimeisen vuoden kuluessa noussut useilla sadoilla tuhansilla dollareilla. Ken ja Roberta Williams omistavat yhdessä edelleen liki 12 prosenttia Sierrasta ja ovat Sierran suurin yksittäinen omistaja. Ja King's Quest -fanit vielä ihmettelevät, miksei rouva Williams ole enää väsäyttänyt pelejä entiseen tahtiin.

Jyrki J.J. Kasvi

The Official Coca-Cola® Charts



Virallinen Cokis-lista käynnistyy tässä numerossa lukijoitten äänestämällä kaikkien aikojen parhaiten pelien Top kympillä. Tarpeeksi monta kertaa listalla ollut peli siirtyy Klassikko-listalle, jonka tuotteita sitten voikin suositella kaikille pelaajille.

Joulukuun lehteen haluamme myös **toiveet joulupukille**. Kerro, minkä pelin haluaisit joululahjaksi ja miksi.

Osallistu joulukuun lehden listojen tekemiseen äänestämällä kaikkien aikojen parasta peliä ja/tai kertomalla joululahjatoiveesi pikaisesti jo **25.11.** mennessä osoitteella:

Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki.

Älä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi, sillä viisi ensimmäistä äänestäjää saa Cokis-paidan ja kaikkien äänestäjien kesken arvomme toiset viisi Coca-Cola T-paitaa!

Coca-Cola

Mitäkö pelaan ja miksi?

Indycar Racing

Formula 1 GB kesti 1,5 vuotta aktiivista pelaamista ja Indycarissa riittänee haastetta vähintään yhtä kauan. Ja sitten saankin jo ajokortin. Jukka Niiranen, Helsinki.

UFO: Enemy Unknown

Nukkumaan? Kesäyöt rattoisasti kului pois. Pekka Vainio, Pirkkiö.

Ray Poker

Mikähän siinäkin kiehtoo? Jussi Kulmala, Kankaanpää.

Mortal Kombat

Rentouttava peli. Kun tulee kotiin koulusta, saa kerrankin lyödä ja potkia opettajia (= muut pelaajat). Kissakuvan lähettäjä.

Rally

Auton kaatuessa kartanlukija parkaisee mukavasti. Jarno Siivola, Hirvas.

Theme Park CD-ROM

Parempaa kuin hattara. Johan Ohman, Tolkkinen.

Sensible Soccer V 1.1

Pakkopelireaktio käynnistyi "eräiden" kisojen ansiosta. Teemu Lehti, Forssa.

The Settlers

Hei! Kuka sanoi, että yöt ovat nukkumista varten? Janne Laukkanen, Eno.

Star Trek: Frontier

Kun muut loppuvat, se jatkuu. Henry Niveri, Vaasa.

NHL Hockey

Rangaistuksia, tappeluita ja verta kentälle! Jussi Kaasinen, Tampere.

Detroit

Tähän peliin ei kyllästy, vaikka onkin tappiolla. Jarno Ore, Raisio.

Liberation

Toimiva pelimaailma ja pelattavaa kyllä riittää... Liberation, not a game, it's a way of life. Juha Niemimäki, Haapavesi.

Police Quest 2

Oh! What a job (police working)! AAAAH!!! Tero Väkeväinen, Joensuu.

Ultima 8 - Pagan

On se niin kivaa pelastaa Britannia ja maa! Kimmo Pajunen, Sulkava.

Banshee

Tuhovimma tulee tyydytettyä. Veli-Matti Varila, Vantaa.

Civilization

Tähän ei kyllästy ainakaan 6000 vuoteen! Timo Sievänen, Helsinki.

Wing Commander

Vielä on muutama tehtävä, joita en ole lentänyt... Timo Sievänen, Helsinki.

Dune 2:

The Building of a Dynasty

Meinaa mennä vuorokaudenajat sekaisin... Taidanpa tästä lähteä dyynille... Mika Myllylä -kortin lähettänyt, Ylivieska.

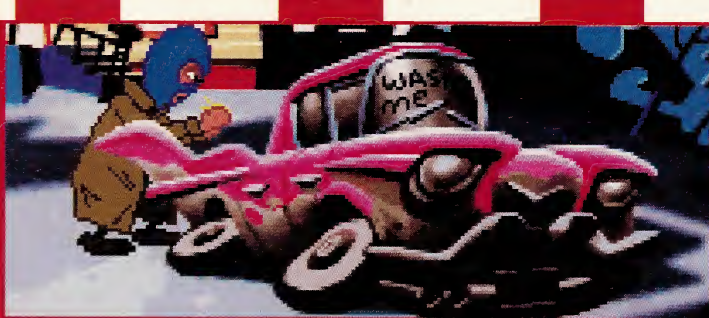
World Rescue

Syömäänkö?!!! Sukella limäläjäsi, örkki. Jari Vauhkonen, Maavesi.

Army VGA

Mitä ihmettä? Mikä tässä pelissä näin kiehtoo? Jari Vauhkonen, Maavesi.

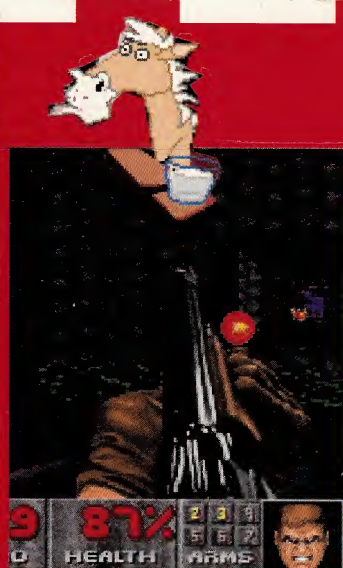
Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola



VOITA

Coca-Cola

PAITTA!



Coca-Cola

**Kaikkien
aikojen
PARAS
PELI**

TOP 10

1. Doom
2. Settlers
3. Civilization
4. Formula One Grand Prix
5. Cannon Fodder
6. UFO Enemy Unknown
7. Dune 2
8. Battle Island 2
9. Sam & Max Hit the Road
10. Dungeon Master



**Coca-Cola
-voittajat**

Kaikkien vastanneiden kesken
arvotut Cokis-paidat lähtevät
tällä kertaa seuraaville:

Janne Laukkanen, Eno
Mika Lindfors, Lammi
Vesa Pöyhönen, Marinkainen
Liisa Valkeapää, Helsinki
Jarno Ekman, Tampere
Markku Sillanpää, Helsinki
Pekka Vainio, Pirkkiö
Kimmo Pajunen, Sulkava
Jari Hämäläinen, Siilinjärvi
Marc Josefsson, Vantaa

Onnea voittajille.

Coca-Cola Coca-Cola

SYSTEM SHOCK™

Ojasta virtuaalikkoon

System Shock

Looking Glass
Technologies/Origin /EA

PC
Minimi: 486/33, 4 Mt RAM, VGA
Äänituki: Adlib (Gold), Sound
Blaster (Pro, 16), AWE32, GUS,
General Midi, tuplatuki
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 27 Mt

Testattu: 486DX2/66, 8 Mt,
SB & LAPC-1

Kuolleiden täyttämällä avaruusasemalla ottavat mittaa toisistaan kyberneettisesti tehostettu hakkeri ja seonnut tekoäly. Kampailua käydään niin aseman käytävillä kuin kyberavaruudessaakin, lähes ennennäkemättömän vapaassa kolmiulotteisessa ympäristössä. Originin System Shock tuo toimivan keinotodellisuuden taas askelta lähemmäksi.

Vuosi 2072: Hakkerin kädet tanssivat näppäimistöllä etsien turvallisuuskoodeja ja salasanoja avaruusasema Citadelin tietoverkkoon. Bingo! Systeemi avautuu kuin simpukka ja tiedotot ovat sinun. Hetken. Sitten soi hälytys, ovi potkitaan maahan ja Trioptiumin turvallisuusjoukot rahtaavat sinut Citadelille.

Saat yksinkertaiset vaihtoehdot: joko hakkeroit paikallisjohtajalle täyden pääsyn aseman tekoälyn tai määrätet loppuikäsi vankilassa. "Yllättäen" ykkösvaihtoehto tuntuu paremmalta, varsinkin kun bonuksena on solitaston neuraalilinkki. Homma hoituu ja toipuminen edistyy puoli vuotta kestävä parannusunen aikana.

Kun simmut aukeavat, ei niitä odotakaan visio kupista täynnä tuoretta kahvia, vaan näkymä taistelukentältä. Aseman käytä-



Enää eivät lähellekään tunkevat hirviöt kärsi turhasta pikselitaudista.

vät ovat kuin tulitaistelun jäljiltä, lattiat ovat täynnä enemmän tai vähemmän kokonaisia ruumita ja käytäviä partioivat erilaiset mutantit ja kyborgit. Avaruusasema Citadel on seonnut tekoälyn, Shodanin, komennossa. Ja tekoäly ilman kohtalokkaita suunnitelmia koko ihmiskunnan varalle ei ole mikään kunnan tekoäly...

Vanhassa vara parempi

Vanha juoni on tällä kertaa parempi kuin interaktiivinen virtuaalipussillinen uusia, ja pelaja kiskaistaan vuoteen 2072 vaittomasti ja totaalisesti heti ensi sekunneilla. Käyntiin lähdettyään pelin juonenkuljetus ja vauhti ovat kuin parhaimmissa James Cameron -elokuviissa (niin kuin Piranha 2: Flying Killers. -nn).

Aina pelaajan tehtyä tyhjäksi Shodanin suunnitelman tämä keksii uuden, entistä kavalamman kierouden, joka jälleen uhkaa ihmiskunnan tulevaisuutta. Tämä reunalla eläminen luo peliin todella päälletunkevan ilmapiiirin, enkä sitten Ultima Underworldin olekaan kokenut näin niskakarvoja nostattavaa, reaali maailman häivyttävää tunnelmaa. (Miten olisi Doom? -nn).

Kun painovoima pettää

System Shock surffaa komeasti nykyisellä virtuaalidellisuusmuotiaallolla. Pelin Originille tehnyt Looking Glass on vastuussa myös Ultima Underworldista, joiden peliympäristö oli lähempänä keinoitellisuutta kuin mikään ennen niitä tai niiden jälkeen. Silti System Shock onnistuu pistämään paremmaksi.

Pelaaja voi kävellä, juosta ja hyppiä, kiivetä tikkaita, katsella ylös ja alas ja heitellä esineitä, jotka kimmahdelevat täysin fyysikan lakien mukaan. Pikanttina yksityiskohtana jopa hirviöiden ampumia/heittämiä projekteileja voi ampua syrjään.

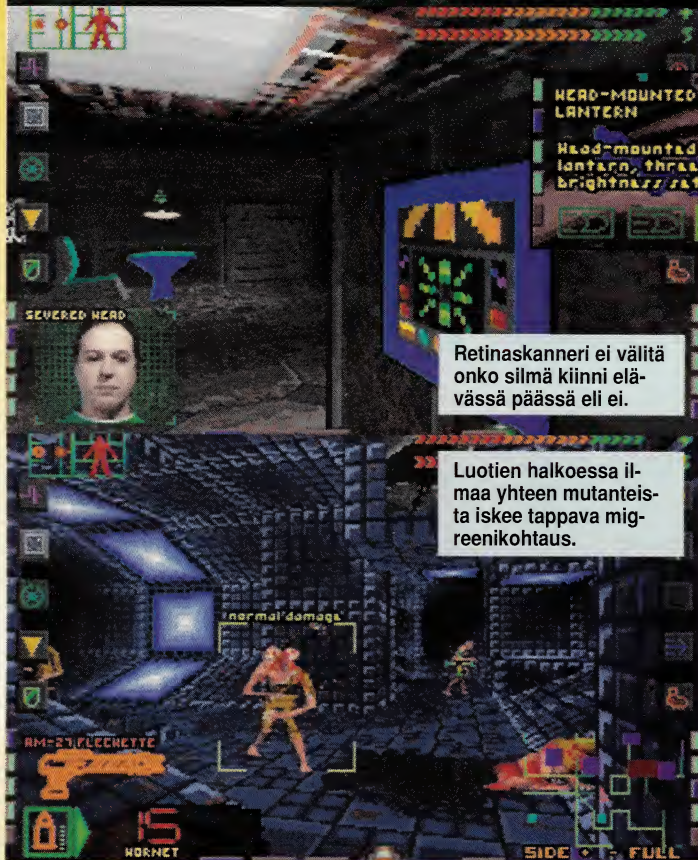
Paitsi mukavana myös käytännöllisenä uutuutena pelihahmo ei ole tuomittu pelkäästään seiso- maan selkään suorana ja katse teräksisenä, vaan hän voi myös kyykistyä tai heittäytyä räjähtäen maahan, joita taitoja tarvitaan muun muassa matalissa huoltoputkistoissa ryömimiseen. Ja kaiken tämän lisäksi hän voi nojailia oikealle tai vasemmalle, esimerkiksi ampuakseen nurkan takaa piilossa odottavaa vartijarobottia. Pitemmällä seikkailussa pääsee vielä lentämään ja skeittailemaan seinillä.

Toimintojen määrästä huolimatta liikkuminen sujuu kätevästi niin näppiksellä kuin hii-relläkin, ja aseella voi hosua mihin kohtaan ruutua tahansa vain hiiren oikeaa nappia painamalla. Maastoutumiset ja kurkistelut muuttuvat pian kuudenneksi aistiksi.

Inventaariot sun muut on sijoitettu ruudun alalaitaan kolmelle pikku-näytölle, joihin voi valita haluamaansa dataa, kuten automaattikartan, maalintunnistusjärjestelmän, sähköpostiliittymän ja muut pelaamisen kannalta oleelliset asiat. Tarpeen ja näkyvyyden vaatiessa ruudun saa riittävän näistä lisäkkeistä.

Minä, kyborgi

Osumapisteen asemesta pelihahmolla on vain kolme mitattavaa ominaisuutta: terveys, energia ja väsymys. Näistä kaksi ensimmäistä ovat ne tärkeät, ja vaikka peli kulkee, niin esimerkiksi terveystmaksimia ei tipu li-



Retinaskanneri ei välitä onko silmä kiinni elävissä päässä eli ei.

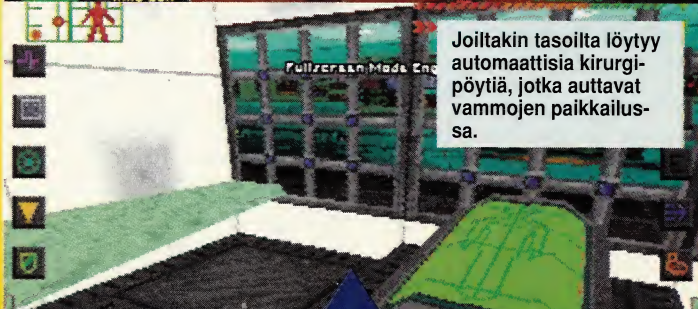
Luotien halkoessa ilmaa yhteen mutanteista iskee tappava migreenikohtaus.



Ovea lukossa pitävät piirit on ohitettu ja tie on vapaa.



Joiltakin tasoilta löytyy automaattisia kirurgipöytiä, jotka auttavat vammojen paikkailussa.



sää. Koska pelihahmo on kyborgi, kokemuspistepohjaisen kykykohennuksen asemesta hän kerääkin Citadelin synkiltä käytäviltä mukaansa erilaisia uusia ominaisuuksia antavia kohtauksia. Valikoimasta löytyy muun muassa infrapunanäkö, autokartoitin, kohteen ilmainen, lentoraketit ja liikkeitä tehostava boosteri, joka muistuttaa enemmän kuin vähän Back to the Futuren liitolautaa.

Kaikki osat ovat enemmän tai vähemmän tarpeellisia, ja niistä on useampia eri versioita, mutta kaikki syövät kallisarvoista energiaa päällä ollessaan. Energia onkin tavallaan System Shockin manaa, sillä osat antavat sankarille lähes taianomaisia lisäominaisuuksia. Onneksi lähes joka tasolta löytyy energiantankkausasemia, eikä ensiapupakettejakaan ole liian harvassa.

Ah aseita!

Alun lyijyputkella ei pitkälle pärjätä, joten parempia aseita onkin tarjolla kiitettävästi. Suurin osa on tavallisia luoteja ampuvia aseita, mutta niistäkin löytyy mukavia yksityiskohtia, kuten teflon-päällysteisiä panssari-luoteja ja onttokärkisiä luoteja tehopsäyttykseen. Oma suosikini on pieni konepistooli, jonka rekylyn todella huomaa kuvan liikkeestä.

Energia-aseet repivät käyttövoimansa yleensä pelaajan akusta, ja niiden tehoa voi portaattomasti säätää. Mitä korkeampi teho, sen nopeammin pyssyn lämpötila nousee, kunnes se lakkaa hetkeksi toimimasta. Kranaattejakin on mukana iso liuta sirpaleesta aikasytytimellä varustettuun malliin ja maamiinoihin asti. Kranaattien heittelyn opettelu on taito, jonka omaksuminen maksaa monta henkeä, mutta kun ne lentävät sinne minne haluaa, kaikki on anteeksi annettu.

Kaikkea kommunikointia ei tietysti terästäetä luodeilla. Elävien ihmisten kanssa keskustelu on korvattu lattialta löytyvillä viestitalennuksilla ja pelaajalle saapuvilla viesteillä. Näistä löytyy usein tärkeitä tietoja, kuten yhdistelmälukon koodi tai ohjei-



Mutantti-
hannes
höyrysty
blasterin
osumasta.

ta etenemisestä. Idea toimii kuin unelma, eikä jätä kaipaamaan "oikeaa" keskustelukumppania. Mikään ei tehosta tunnelmaa paremmin kuin äkillinen hätäviesti toiselta asemalta hengissä viruvalta ihmiseltä.

Aika ajoin sankari joutuu vierailemaan kyberavaruudessa, jossa hän taistelee ohjelmillaan vihollisen puolustuksia vastaan, keräilee tietoa ja avaa lukkoja. Kyberavaruus on System Shockissa vaikeasti hahmotettava vektoriviidakko, jossa pelaaja kelluu ja "lentelee". Siellä sitten kelluu dataa, ohjelmistoja, miinoja ja lukkoja, joiden keräys tai aktivointi tapahtuu törmäyksellä. Muutamassa tapauksessa peliin saadaan todellista dekkimeininkiä nettijuoksuineen ja muine lisukkeineen, mutta yleensä kyberavaruus jää valitettavan tyhjäksi. Onneksi virtuaalivierailut ovat melko lyhyitä eikä niitä ole liikaa.

Ongelmasokoin on juuri sopiva, eli peli soljuu ilman suurempia pysähdyksiä päätöksiensä. Joskus sankari joutuu ohittamaan lukkoja ja katkaisimia sähköpaneelin kautta. Tällöin esiin ponnahtaa pieni puzzle-peli, jonka ratkettua piiri jälleen toimii. Mainioita keksintöjä ovat logiikkaluotaimet, jotka ratkaisevat puzzlen automaattisesti, ja Nero-patchit, joilla puzzle helpottuu.

Koko pelin saa muuten muutettua täysin omia kykyjä vastavaksi: niin taistelulle, juonelle, kyberavaruudelle kuin puzzleille on jokaiselle valittavissa oma vaikeustasansa.

Todellisuuspakoilua

Looking Glassin taiteilijat ovat luoneet peliin ihailtavan cyberpunk-fiilisen. Citadelin käytä-



Kätevä apuruutu kertoo
näppäimien toiminnot.



Sähköpostia toisilta hengissä
olevilta. Näyttää
olevan pahasti myöhäs-
sä...

Entinen paikallisjohtaja
uhkuu tuhovoimaansa.
Toisin taitaa käydä.

vät ovat synkkiä ja taistelun jäljet ilmeisiä. Valoeffektit ovat omaa luokkaansa, sillä jopa plasma-ammuksesta hohtava valo on otettu huomioon. Tärkeimpänä graafisena kehennuksena täytyy kuitenkin pitää sitä, että System Shockin toimintaruutu laajenee halutessa koko näytön kokoiseksi. Hyvästi pikku ikkunat!

Graafisesti vakuuttavinta on kuitenkin se, että ylös ja alas katseltaessa linjat pysyvät suorina ja kauniina. Detaljitason alentaminen yksinkertaistaakin seinien suoruuteen käytettyä laskukaavaa sekä huonontaa valoeffektien luonnollisuutta. Viholliset ovat myös tyylikkäästi toteutettuja ja runsaasti animoituja. Ruumiitkin jäävät rötöttämään lattialle loppupelin ajaksi.

Nopeutensa puolesta peli on täydellä ruudulla pelattaessa riittävä ainakin 486/66:ssa. Auraalinen puoli ei jää paljoa jälkeen kuvallisesta, vaikkakin musat yl-

Todellisuuspakoista

System Shockia ei voi pahemmin haukkua: avaruusasema Citadel alkaa hyvin pian tuntua olemassa olevalta paikalta, ja sankarin vapaus liikkuu siellä sen kun kohen-taa kunnan todellisuuspakoista pelisessiot. Kyberavaruus ei ole kovin onnistunut, mutta muuten peli on mainio sekoitus toimintaa, taktiikkaa ja tuumailua.

Salmisen kanssa olen eri mieltä vain äänipuolesta. Musiikki koostuu lyhyistä pätkistä ja ärsyttää nopeasti, ja efektejä saisi olla paljon enemmän. Doomien tehokkaasta äänenkäytöstä ollaan vielä kaukana.

System Shock on myös raskas koneelle: ISA-väyläinen 486/50:n köhii. Detaljitason ei näy olevan sen suurempaa vaikutusta, eli prosessoriteho riittää mutta näyttökortti on pullonkaula. Onneksi Shock pyörii vielä pelattavalla nopeudella, vaikkei pehmeystään voi puhuakaan.

Testatussa versiossa (v.F1.5S) on ilmeisesti vielä bugeja, varsinkin hissit tuntuvat olevan kaatumiselle herkkää aluetta.

Nirvi

tävät huippuavaruusnoille vasta lopputasoilla. Musiikki kuitenkin sopii muuhun peliin kuin nyrkki silmään täydentäen kokonaisuutta kauniisti. Efekteistä ei ole puutetta, ja lähes kaikkien toimintaan liittyvien oma tehostesarjansa, erityisesti aseiden äänet ovat mukavan jämäköitä.

Vertailut Doomiin muuten ovat täysin turhia, System Shock ei kuulu samaan genreen.

System Shock on ehdottomasti yksi parhaista koskaan pelatun peleistä. Tunnelma ja "siellä" olemisen tunne ovat aivan omaa luokkaansa, eivätkä lähimmät kilpailijat mahdu edes samaan galaksiin. Ainoastaan pelin loppu osoittautui pettymykseksi, sillä Shodanin dehtoinen kyberavaruudessa oli harvinaisen eleeton ja helppo homma. Tätä kauneusvirhettä lukuun ottamatta System Shock on yksinkertaisesti taivaallinen. Hanki se. Heti.

Tapio Salminen



Toteutus

Hahmon liikkuminen ja ympäristön henkeäsalpaava toteutus luovat kokonaan uuden käsitteen kolmiulotteisille roolipeleille.

Kynnys

Nopeat refleksit ja valpas mieli.

Yhteenveto

Uskomaton tunnelma ja realistinen pelimaailma kietovat pelaajan täysin pauloihinsa, eivätkä hellitä ennen loppudemon ilmestymistä ruutuun. Mutta uniinhan onkin koineettomien korvike kunnan todellisuuspakopeleille...

Rooli/seikkailu/toiminta



Delta-V

Bethesda Softworks/U.S. Gold

PC

Minimi: 386/33, 4 Mt RAM
Äänituki: Aria, Ensoniq, Sound
Blaster, Roland, GM, GUS
Ohjaus: H, N, J, FCS
Kiintolevy: 17 Mt (25 Mt
installointiin)

Testattu: 486/50, SB-16 &
GenMidi

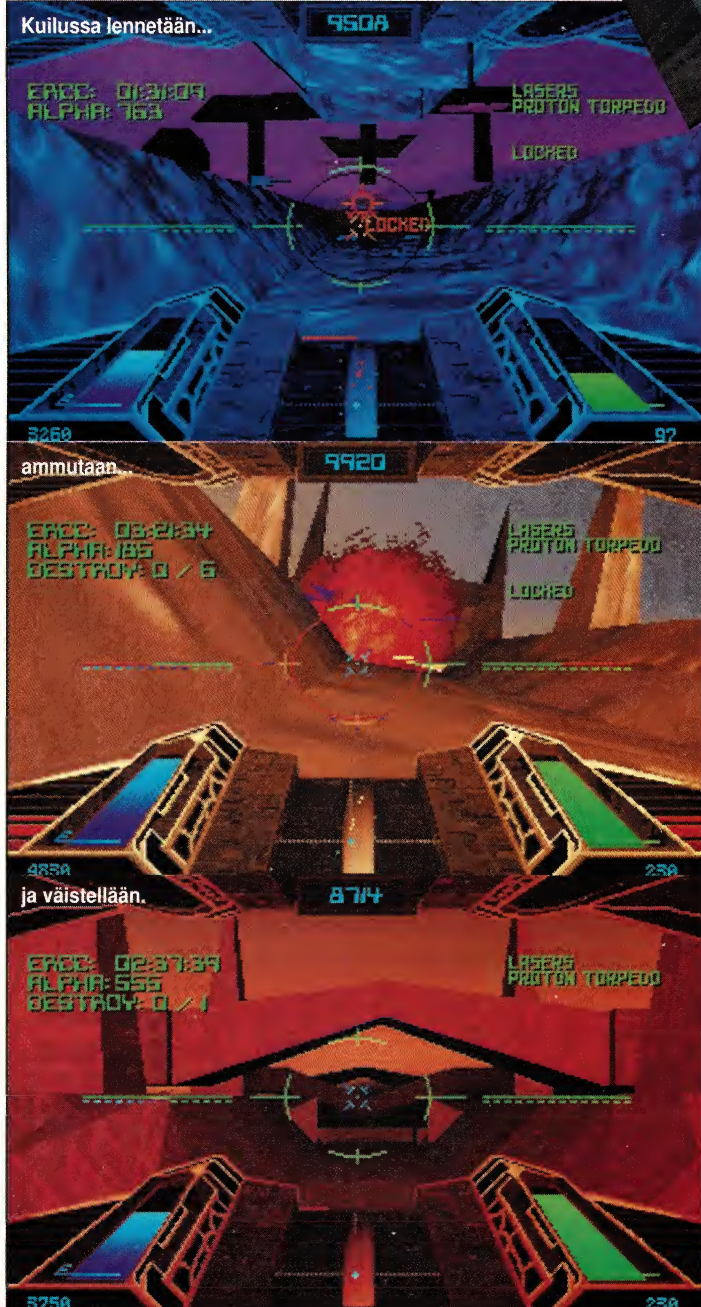
Siinä missä yksinkertaiset ammuskelupelit ennen pärjäisivät yksinkertaisella taustajuonella, niihin täytyy nyt väsäätä melkein romaani. Varsinkin Delta-V:ssä olisi käytettävissä ollut aika kannattanut panostaa itse peliin.

Delta-V:n poikkeuksellisen keinotekoinen tausta kertoo pelaajan olevan Netrunner, virtuaalialuksella keinotodellisuudessa datakanjonien porhaltava hakkeritaistelija, joka murtaa suuryritysten tietokantojen suojausjauksia ja semmoista muuta ajankohtaista kivaa. Rehellisempi taustatarina olisi se, että pelaaja on esteitä täynnä olevassa kuilussa huiumaa vauhtia kiitävä tiiliskivi, joka enemmän tuurin kuin taidon varassa tiputtelee edessään lentäviä vihollisia ja yrittää ennustaa mihin päin rata seuraavaksi kääntyy.

Peli kulkee näin: kiidetään hurjaa vauhtia. Takaapäin sujahtaa tuulilasin eteen aluksia, joihin voi yrittää osua ennen kuin ne kuolevat itse törmäämällä esteisiin. Osumista vaikeuttaa jäykkä joystick-ohjaus, jossa kampea saa vääntää paljon ennen kuin peli tajuaa, että pelaaja haluaa liikkua. Koska vauhtia on hirveästi, mutta tapahtumahorisontti on lähellä, tuuri enemmän tai myöhemmin loppuu ja pelaaja kimmahuttaa takaisin päin esteeseen osuessaan. Jäykästä ohjauksesta johtuen saatetaan tarvita useammankin yrityksen, ennen kuin esteen ohi vihdoin pääsee.

Joskus radalla voi olla erikoistuhottavaa, ja olenpa jopa löytänyt lisäenergiaa ja -panssarointia. Voiko tällaista vaihtelua enää pieni ihmismieli käsittääkään! Miljoonan vuoden jälkeen taso loppuu, ja jos jaksaa vielä pelata toisia samanlaisia ratoja, sinnikkyys palkitaan paremmilla aseilla ja muulla sellaisella. Ja

Kuilun pohjalla



väripalettikin vaihtuu!

Ainoa kerta, jolloin pelaajan tunnetasoissa on havaittavissa vaihtelua, ovat valikot. Valintanappuloita painettaessa voi nauttia muutaman sekunnin ajan graafisista sähköilmiötehosteista ja niitä myötäilevistä ääniefekteistä, mikä onnistuu luomaan peliin lisäärsytystä.

Kaikki tämä vie vain vaatimattomat 17 megatavua. Mitenkähän ihan vastaavia, joskin toteutukseltaan hivenen vaatimattomampia virityksiä aikoinaan saatiin kuusnelosen kuudenkymmenen neljän kilon muistiavaruuteen?

Vihollisalukset ovat tylsän näköisiä, mutta muuten Delta-V:n pinnoitettu vektorigrafikka on ihan kivan näköistä ja liikkuukin ripeästi. Mutta vaikka grafiikka onkin kolmiulotteista itse peli on niin piirun yksiuulotteinen ja yksinkertaisesti tylsä. Se kai yrittää olla jonkinlainen ammuskelupeli, mutta melkein pelaisin mieluummin Microcosmiakin.

Bethesdan pitäisi alkaa pikku hiljaa tajuta, että hyvä peli ei perustu pelkästään näyttävään grafiikkaan ja loistavaan ääneen, vaan jostain pitäisi löytyä hyvä peli-ideakin, sen onnistuneesta toteutuksesta puhumatta. Sitten Terminator: 2029:n tämä vanha perustotuus näyttää täysin unohtuneen.

Nirvi

Toteutus

Grafiikka on ihan hyvää, samoin äänet, mutta muuten ei kehuttavaa löydy.

Kynnys

Ainakaan julkaisukynnyksestä ei voi puhua.

Yhteen veto

Kun roippeat riisuu, jäljelle jää ankea kuilussalentelempi epätydyttävällä ammuskelulla.

Ammuskelu

60

Colonization

MicroProse

PC

Minimi: 386/16, VGA, 1 Mt RAM
Äänituki: AdLib, SB (Pro), PAS
(16), Covox SM, Gold SS,
Roland MT32/LAPC, General
MIDI

Ohjaus: N, H

Kiintolevy: 4,8 Mt

Testattu: 486DX2/66, SB Pro,
SFX1000 GM



Elävä legenda Sid Meier on jälleen elämää suurempien asioiden äärellä. Edellinen peli Civilization käsitteli vaatimattomasti maailmanhistoriaa kokonaisuudessaan. Suosio oli sitä luokkaa, että monella peli on edelleen aktiivikäytössä, joten odotukset Colonizationista olivat huikeat.

Siksipä Colonization saattaa aiheeltaan ainakin eurooppalaisesta näkökulmasta olla pienoinen pettymys. Perusidea on hyvin samanlainen kuin Civilizationissa, mutta mittakaava on hieman vaatimattomampi ja peli ankkuroituu vankasti Amerikan varhaishistoriaan.

Siirtolaisesta patriootiksi

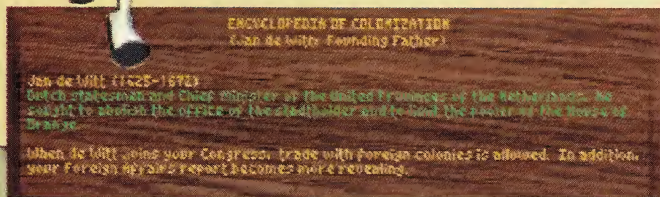
Eletään 1500-luvulla. Kolumbus on juuri tehnyt historiallisen löytönsä ja Eurooppa on kiihkaasti janoamassa uuden manteleen rikkauksia. Silloiset suurvallat Espanja, Ranska, Englanti ja Hollanti varustavat kilpaa retkikuntia merten taakse. Uusi manner pitäisi miehittää ja perustaa sinne siirtokuntia hyödyntämään luonnonvaroja kunnan, kruunun ja kirkon puolesta. Uskonnollisesta sorrosta johtuen Englannista lähtee helposti siirtolaisia, kun taas espanjalaiset saavat parhaiten rahaa alkusukkaita sortaessaan.

Matkaanlähdön hetkellä ei pelaajalla ole kuin yksi laiva, pieni joukko siirtolaisia ja vastassa suuri tuntematon, etenkin jos historiallisen Amerikan asemasta on valittu satunnainen Uusi Manner. Mantereen löydyttyä perustetaan ensimmäinen siirtokunta ja yhtäkkiä kaikki näyttääkin turvallisen tutulta.



Valta kansalle!

●● Jos parin kuukauden kuluttua tutkitaan, kuinka hyvin suomalaiset tuntevat Yhdysvaltojen historiaa, saattavat tutkijat törmätä outoon ilmiöön: tietokonepelaajat painivat omassa sarjassaan kaukana muiden yläpuolella. Syy siihen on Colonization.



Yhtymäkohtia Civilizationiin on hätkähdyttävän paljon: kaupunkien kehittäminen, tuntemattoman maan tutkiminen, tekniikan kehittäminen, diplomatia ja kaupankäynti on toteutettu pitkälle tuttuun tapaan. Kaikki tapahtuu tosin suppeammin, mutta samalla tarkemmin.

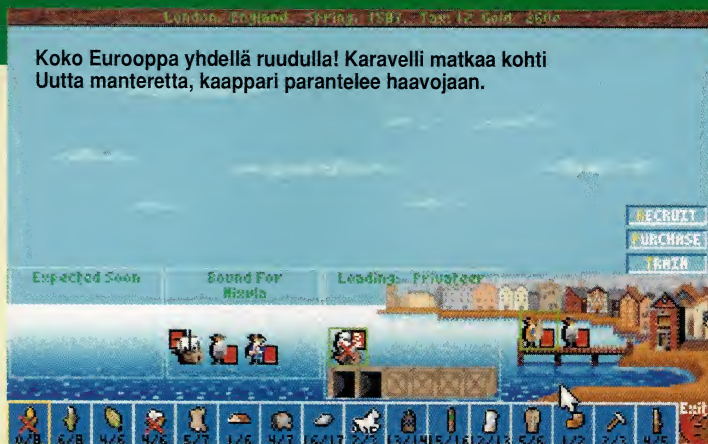
Kansakunnan synty

Aluksi perustetaan ensimmäinen sillanpääasema, josta aletaan tutkia uutta maailmaa. Tarkoitus olisi hyödyntää luonnonvaroja, kansoittaa maa ja kasvattaa elintilaa. Kuten Civilizationissa, myös Colonizationissa osa maasta sisältää bonuksia: runsaasti riistaa, erinomaista tupakanviljelysmaata, hopeaa, hyviä malmiesiintymiä ja muita elämän perustarpeita.

Ensimmäisessä siirtokunnassa ei ole kuin kaupungintalo, rommitislaamo, tupakankuivaamo, kutojantalo, nahkurinverstaas, puusepäinverstaas ja sepänpaja. Siispä siirtolaiset puuta hakkaamaan ja ruokaa viljelemään, ja ahkera puuseppä alkaa laajentaa kaupunkia.

Väestö työnnetään kaupungin ympäristöön viljelemään ruokaa, tupakkia ja puuvillaa, metsästämään, kaivamaan malmia ja kaikkea muuta pientä askaretta, mitä siirtokunta nyt tarvitseekaan. Työkaluilla varustetut pioneirijoukot kyntävät peltoja, raivaavat metsää ja rakentavat teitä.

Alussa vaaditaan ahkeraa reissailua emämaan ja siirtokunnan välillä. Emämaan tärkein tuote on siirtolaiset, ja ennen kuin tuotantokoneisto on käynnissä, täytyy sieltä noutaa pikaisesti



Hinnat vaihtelevat kysynnän ja tarjonnan lakien mukaan. Erikoisen nopeasti nousee muskettien hinta, 5 kultarahaa kappale on vielä melkein ilmaista.

tarvittavia tavaroita, kuten musketteja.

Siinä missä Civilizationissa menestyminen perustui keksintöihin ja niiden hyödyntämiseen, on nyt pääosassa luonnonvarojen hyödyntäminen ja taloudellinen itsenäisyys. Lähes ehtymättömistä raaka-aineista pitäisi jalostaa tavaraa, josta saatavalla rahalla Euroopasta hankitaan uutta porukkaa ja varusteita. Kaupankäynnin myötä pienistä siirtokunnista voi kasvattaa kaupunkeja. Pelkkä oravannahkojen rahtaaminen ei lyö leiville, vaan markkinat toimivat kuten oikeastikin, eli yltärinta tiputtaa hintoja ja päinvastoin.

Kauppaa voi käydä intiaanienkin kanssa, mutta muiden eurooppalaisten kanssa se onnistuu vasta kun oikea henkilö on valittu kongressiin.

Suo, kuokka ja John

Pelaajan työ siirtokunnissa perustuu tuotannonohjauksen lisäksi siirtolaisten koulutukseen.

Siirtokuntaruuduissa hallitaan yksittäisiä kaupunkeja. Ammatinvaihto sujuu joko raahaamalla siirtolainen haluttuun paikkaan tai valitsemalla pitkistä ammattivalikosta.

Kaupunki on valjastettu sotateollisuuteen. Musketteja pykätään, hevosia kasvatetaan, pappi houkuttelee siirtolaisia ja poliitikot puhaltavat itsenäisyshenkeä.

Kaupungin asukkaat ja osa tuotannosta.

Varastoissa on vielä yhtä sun toista.

Kaikki siirtolaiset osaavat kaikkea, mutta on suuri ero, tislako rommia entinen rikollinen vaiko mestaritislari. Siirtolaisia saa koulutettua joko ystävällisten alkuasukkaiden luona tai rakentamalla oppilaitoksia, joissa ammattitaitoiset siirtolaiset voivat opettaa märkäkorvia.

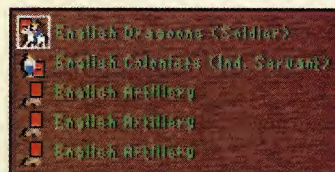
Kirkollakin on oma merkityksensä kehityksessä, sillä suuri osa siirtolaisista lähti alun perin matkaan Euroopan ahtaiden uskonnollisten olojen takia. Pelissä tämä simuloidaan sillä, että uudessa maailmassa perustetaan kirkkoja, joiden luoma uskonnonvapaus houkuttelee lisää siirtolaisia. Intiaaninpanakan saadaan käännetyttyä lähetyssearnaajilla, ja tuoreet kristityt liittyvät siirtokuntien riveihin.

Tanssii susien kanssa, sotii muiden kanssa

Varojen, ihmisten ja asutusten kehittyessä pitäisi vähitellen päästä mahdollisimman omavaraiseksi. Määränpää on saavut-



Uljas Nicotown, Englannin helmi, on ranskalaisten joukkojen jatkuvan häirinnän kohteena. Siksiä kaupungista pitääkin löytyä kättä pitempää.



tavissa joko rauhanomaisesti tai raakaan voimaan luottaen: alkuperäiskansoja voi joko riistää tai hyvässä sovussa käydä kauppaa toinen toisiaan opettaen ja kehittien. Intiaanit eivät katso hyvällä sitä, että heidän elintilansa kuitistuu ja metsästysmaat muuttuvat pelloiksi tai kaivoksiksi. Asiat voi hoitaa joko sotimalla tai antamalla intiaaneille osansa kehityksestä käymällä vaihtokauppaa ja perustamalla lähetyssasemia. Myös lahjonta on tehokas keino viilentää kuumia tunteita.

Muut eurooppalaiset ovat valanhimossaan häikäilemättömiä, joten heihin pitää suhtautua vähintään epäluuloisesti. Sehän ei ole suomalaiselle vaikeaa.

Jossain vaiheessa sodat tai vähintään kärhämät riehuvat pitkin Uutta Mannerta, kun kansa-

kunnat taistelevat elintilastaan. Sodankäynnille on annettu pelissä vain sivurooli, ja erilaisia yksiköitä ei ole kuin jalkaväki, ratsuväki, tykistö ja laivat. Itse asiassa asiat hoituvat paremmin, jos osaa elää rauhassa naapureiden kanssa, ainoastaan vallankumouksen yhteydessä on pakko tarttua aseisiin entisiä isäntiä vastaan. Taistelu sujuu varsin identtisesti Civilization-tyyliin maasto- ja veteraanibonuksineen.

Intiaaneja voi yrittää saada puolelleen ja taistelemaan kilpailevia siirtokuntia vastaan. Vastaavasti kilpailijoiden kaupankäyntiä voi vaikeuttaa värväämällä kaappareita (valtakirjalla varustettuja merirosvoja) ryöstöretkille, ilman että vastapuoli tietää kuka on todellinen hyötyjä. Vahva laivasto on muutenkin elintärkeä kaupankäynnin ja kuljetuksen kannalta, meriteiden herruus kun antaa mahdollisuuden säädellä kauppahintoja ja pitää kilpailijoiden siirtolaiset kotisatamissa.



Koko kaupungin ympäryys on valjastettu ruoan tuotantoon, ja silti se riittää hädintuskin. Lisää maata saa käyttöön vasta kun asukkaita tulee tarpeeksi.

Laiva odottaa satamassa. Vankurikaravaaneilla käydään kauppaa maalla sijaitsevien kohteiden kanssa.

Loput kaupungin tuotannosta.

Rahalla saa nopeutettua rakentelua.



Eroon Euroopasta

Vanhan mantereen isäntä kiinnostaa Amerikassa vain sen hyöty rahana ja luonnonvaroina. Siirtolaisten omavaraisuuden ja elintason kasvaessa alkaa kasvaa myös halu päästä eroon kruunusta, varsinkin kun sillä on ikävä tapa korottaa veroja (jotka ovat tyyppiä alv). Siirtotään pelin viimeiseen vaiheeseen: itsenäiseksi julistautumiseen.

Jokaisessa siirtokunnassa ihmiset jakautuvat kruunun tai itsenäisyyden kannattajiin. Oman onnensa seppä tekee töitä lujemmin, joten vahva itsenäisyysliike tuo mukanaan bonuksia tuotantoon, kasvuvauhtiin ja taisteluhallukkuuteen. Voimakas separatismi houkuttelee mukaansa historiallisia merkkihenkilöitä kuten Washingtonin, Jeffersonin tai Bolívarin. Jokaisella on yksilöllinen kykynsä toimia uuden valtion kättilöinä, ja he vastaavat tavallaan Civilizationin Wonders of The Worldeja. Paul Revere esimerkiksi saa hyökkäyksen uhatessa siirtolaiset tarttumaan automaattisesti musketteihin (jos niitä on).

Itsenäisyyden voi saavuttaa vasta kun yli puolet asukkaista on irtautumisen kannalla, mihin tarvitaan sekä lehdistön että poliitikkojen propagointia. Kruunu ei kuitenkaan röyhkeää itsenäiseksi julistautumista katso hyvällä, joten edessä on vallankumous ja sota. Kapinallisten taltuttamiseksi kruunu lähettää

matkaan pelottavan voimakkaan joukon sotalaivoja, tykistöä ja sotilaita. Itsenäisyyden tiellä viimeinen kiirastuli on tämän sota-joukon tuhoaminen. Mitä nopeammin uusi valtio on syntynyt, sitä enemmän pisteitä ja kunniaa on jaossa.

Jolleivat siirtokunnat julistautu itsenäiseksi, päättyy peli vuonna 1800, vallankumouksella jatkoaikaa heruu 50 vuotta.

Sieveltyä historiaa

Jo pelin aihe kertoo, että Colonization on suunnattu pääasiassa jenkki-markkinoille. Ilmeisesti tapa, jolla Amerikka valloitettiin on edelleen arka paikka: miksi muuten historiallisesti oleelliset asiat, kuten orjakauppa Afrikasta tai Amerikan alkuperäiskansojen lähes totaalinen tuhoaminen on sivuutettu?

Orjia ei pelissä ole lainkaan ja intiaanitkin on kuvattu kivoina ja joviaaleina velikultina, jotka pysyvät tyytyväisinä kun hienman vilauttaa ristiä tai tulilientä. Kuitenkin Amerikan historia on raakuudessaan verrannollinen Hitlerin tai Stalinin hirmutekoihin. Jos kerran käsittelyssä pyritään historiallisuuteen, olisi parempi olla rehellinen myös ikävissä asioissa.

Pientä piperrystä

Ulkoasultaan peli on lähes identtinen Civilizationin kanssa. Toteutus ei varsinaisesti hivele silmiä, mutta on kuitenkin selkeää. Tosin tässäkin maistuu kaunistelu, koska ainakaan minusta sarjakuvamaisen hassu tyyli ei oikein sovi aiheeseen. Lisäksi tarkkuudeltaan karkea VGA-grafiikka ei tyydytä. Olisi aivan hyvin voitu käyttää edes tarkkuutta 640x480, sillä nopeaa toimintaa tai animaatiota pelissä ei ole. Nyt kartalla liikkuminen

tuntuu ahtaalta, koska alueesta näkee vain pienen osan kerralla ja kokonaisuutta on vaikea hahmottaa.

Ääniefektien ja erityisesti musiikin valinnassa on onneksi jaksettu nähdä vaivaa: laivan upoamista seuraa pulputus ja intiaanit kiljuvat hurjasti hyökkäessä. Musiikki on valtava repertuaari ajan hengen mukaisia ralleja aina pelitilanteen mukaan sovitettuna. Ratsuväen hyökkäystä säestävät marssit tinapilleineen ja pärinärumpuineen ja vastaavasti intiaanien touhut tunnistaa heti musiikin tunnelmasta. Suurin osa kappaleista kuulostaa vanhalta kansanmusiikilta, jossa viuluja, haitareita ja muita perinteisiä soittimia on käytetty poikkeuksellisen tyylikkästi ainakin General MIDI-korteilla.

Jonkun verran pikku bugeja peliin on jäänyt, mutta sehän on nykyään enemmän sääntö kuin poikkeus, ja bugit eivät onneksi vaaranna pelaamista. Peli saa tallentumaan automaattisesti joka vuorolla, joten kaatuminen ei aiheuta pahaa takapakkia.

Jos historiallisten faktojen kaunistelu ja osittainen unohtaminen ei häiritse, Colonization on ansioikas jatkaaja Railroad Tycoonin ja Civilizationin perinteille. Molemmista on napsittu niiden hyviä puolia ja Colonizationista tehty ikään kuin niiden ristisiitos hieman suppeammalla aihepiirillä.

Erityisesti Colonization kiinnostaa varmasti niitä, jotka haluavat strategiapeliltä jotain muutakin kuin pelkkää sotimista ja tällä kertaahan tärkeimmät asiat ovat kaupankäynti, voimavarojen hallinta ja diplomaatia.

Colonization kuuluu ehdottomasti sarjaan niitä pelejä, joiden kanssa kuluu aika yötä myöten ja joiden pariin jaksaa palata yhä uudestaan, joskaan ihan Civilizationin kaltaista kulttipeliä tästä ei silti taida tulla. Etukäteen pahasti epäilytti, mutta ei Sid Meier tälläkään kertaa petä ystäviään.



Toteutus

Siistin asiallinen ulkoasu, tosin humoristisuus ei välttämättä sovi pelin sisältöön. Efektit ja musiikki ovat mainioita. Käyttöliittymä on selkeä ja helppo oppia.

Kynns

Ohjekirja on onneksi mielenkiintoinen, sillä sen lukeminen on tarpeen kalkkien vivahteluden ymmärtämiseksi. Perusasiat löytyvät myös pelin omasta apusysteemistä.

Yhteenveto

Historiallinen strategiapeli, jossa sodankäynti on sivuosassa. Pelattavuus säilyy taatusti pitkään.

Strategia

Velho mieheksi

Sid Meier on aika velho, ei muuta voi sanoa. Niinkin potentiaalisesti kuivasta aiheesta kuin Amerikan asuttamisesta hän on saanut vakavaa kestopelailua aiheuttavan pelin, jonka pikkujippoja ei voi kuin ihailla.

Nnirvi

90

Kaj Laaksonen



90

Lode Runner

Sierra

PC Windows, (DOS tulossa)

Minimi: 386/16, 4 Mt, Windows 3.1

Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit.

Ohjaus: J, H, N

Kiintolevy: 11 Mt

Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, Windows 3.1



Lode Runner

Lode Runner on pirstävä poikkeus Sierran pelitarjonnassa. Kyseessä ei tällä kertaa ole messevägraafikaista seikkailua, vaan puzzlen aineksilla höystettyä täysipainoista toimintaa. Vanhemmat pelimiehet muistavat Lode Runnerin jo kuusnelosesta.

Pahat munkit ovat varastaneet kaiken kullan Lode Runnerin kotimaasta ja koska vedessä kylpeminen sopii vain köyhille, lähtee herra Runner keräämään aarteita takaisin. Sankari kun on, hän tietysti jakaa kaikki löytämänsä rikkaudet takaisin kansalleen (jo vain).

Kaksiulotteinen malmijahti

Lode Runner on puzzlepelin ja tasohyppelyn sekoitus. Herra Runner juoksee ympäri kaksiulotteisia tasoja ja keräilee sinne tänne ripoteltuja kultapaloja. Kun kaikki palat on kerätty, aukeaa portti seuraavaan maailmaan.

Loden tehtävää vaikeuttavat arvoesineet alunperin kähmi-neet hullut munkit. Lähes kaikissa ruuduissa Lodea jahtaa kolme Punakaapujen veljeskunnan pimeää seuraajaa, jotka pälävat halusta päästä laulamaan kiittäjämme muistovirtä.

Munkeista ei pääse eroon am-pumalla, vaan heitä kuopataan. Lode voi nimittäin kaivaa maaperään reikiä sädeaseellaan. Kun maa kasvaa hetken kulut-tua takaisin, se ken silloin sei-soo kuopassa puree kirjaimelli-sesti multaa. Ikävä kyllä hirviöt jälleensyntyvät hetken kuluttua.

Normaalin takaisinkasvavan maaperän lisäksi tasoilla on myös kivenkovaa graniittia, jota ei voi kaivaa tai räjäyttää. Hyvin ilkeä maatyyppe on suo, joka hi-dastaa merkittävästi siinä käve-lvän liikkeitä.

Malmikiitäjä



Kuoppien kaivamisen lisäksi Lode voi tuhota munkkeja kenti-stä löytyvillä apuvälineillä. Työkaluarsenaaliin kuuluvat pommien lisäksi kaivostyöläisen perustyövälineet, niin hakut kuin piikkauskoneetkin. Tavaravalikoima on riittävän suuri pi-tääkseen mielenkiintoa yllä, vaikka voisi niitä kamoja vähän anteliaamminkin jaella.

Munkkien ikäviin taipumuk-siin kuuluu myös kleptomania. Mokomat ottavat aina silloin täl-löin mukaansa ruudulla majaile-vaa kultaa ja kuljettavat lohka-reita ties minne. Joskus on pakko käyttää munkkeja hyväkseen antamalla niiden kuljettua muu-ten luoksepääsemättömistä pai-koista kultaa Lodelle. Säili, että hirviövalikoima rajoittuu vain munkkeihin, sillä erilaiset hir-viöt olisivat tuoneet enemmän syvyyttä.

Loden matkaa helpottavat

maastosta löytyvät kamat. Köy-sien varassa pääsee matkaa-maan halki ilman ja tikkaita pit-kin taival taittuu myös vertikaal-lisesti. Maan sisällä voi olla kät-ettyjä esineitä ja varsin ikävä yllätys onkin pommivaraston löytyminen juuri sen pienen kukkulannappyn alta, jota "halusi vain hieman madaltaa..."

Syksyn ilopilleri

Lode Runner on kivaa pelatta-vaa. Pikku-ukon ohjaaminen maanalaisessa labyrintissä on jo-tenkin onnistuttu tekemään niin lumoavaksi toiminnaksi, että kultaa tulee helposti kerättyä tuntikaupalla.

Pelityyppi, toimintapainottei-nen puzzle-tasohyppely, antaa töitä niin aivojen tuumivalle osalle kuin reflekseillekin. Tosin jottenkin kenttien kanssa pai-niessa turhautuu, kun ei keksi



Lode Runner Lode Runner Lode Runner

miten päästä ongelmasta eteen-päin. Pelissä on onneksi sisään-rakennettu huijaustoiminto, jolle on pyhitetty jopa oma valikkon-sa.

Pelin tekninen toteutus on kunnossa. Harvinaista kyllä, oh-jelmasta on ensin väännetty Windows-sovellus ja DOSille so-piva versio on vasta tulossa. Lode Runner on jopa hyvin Win-dows-ystävällinen peli; ikkunat eivät helisseet kertaakaan tes-tiaikana.

Ainoa mikä hieman ärsyttää on pelin pieni grafiikka. Itse pe-lialue on 640x480-tarkkuudella riippumatta Windowsin tark-kuudesta. 800x600-ruudulla gra-fiikka on vielä tarpeeksi selvää, mutta suuremmilla tarkkuuksilla joutuu jo tihrustelemaan.

Animaatio pyörii todella pehmeästi ainakin kiihdytetyllä näy-tönohjaimella ja Microsoftin tu-leva WinG-kirjasto auttaa asiaa perusnäyttökorteilla pelaavilla. Lode Runner on ensimmäinen WinG:tä tukeva peli, joka mi-nulle on tullut vastaan.

Lode Runnerin kanssa viihtyy pitkään. Toivottavasti tulevat li-sätasolevykkeet tuovat mukaan uusia hirviöitä pelkkien munk-kien lisäksi.

Ossi Mäntylähti

Toteutus

Pientä ja tarkkaa grafiikkaa. Erikoismaininta sulavalle ani-maatiolle.

Kynnyks

Matala, mutta vaikeutuu kut-kuttavan sopivasti. Sisäänra-kennettu huijaustoiminto vä-hentää turhaantumista.

Yhteenvedo

Oikein pirstävä peli syksyn harmauteen. Malmijahtissa viihtyy useita viikkoja ja tasoe-ditorilla voi tehdä omia taso-ja.

Puzzle-tasohyppely

86



VGA Planets 3.0

Tim Wisseman

PC

Äänituki0: piipperi

Ohjaus: N, H

Kiintolevy: 2 mt

Muuta: Free- & Shareware,
rekisteröinti \$15. 286 riittää,
modeemi erittäin suotava.

Testattu: 486/50

Kun tunnetun maailman-
kaikkeuden vihdoin saa
omakseen, olisi suota-
vaa, että häviäjien jou-
kosta kuuluisi konkreet-
tisesti itkuja ja valitusta. Monen
pelaajan avaruusstrategiapelit
voi valitettavasti laskea yhden
käden sormilla, mutta onneksi
suosituin niistä on paitsi mai-
neensa arvoinen myös halpa.

Tim Wissemanin VGA Planet-
sia pelataan jo ympäri maail-
maa. Eikä ihme: peli on helppo
oppia mutta vaikea voittaa, ja
VGA Planets tarjoaa laajat puit-
teet juonittelulle, selkään puu-
kottamiselle, salaisille sopimuk-
sille ja muulle ah niin tyydyttä-
välle kanssakäymiselle.

Vuoroja vaihdellaan

Pelin henki on tähtien välinen
valloitus, yksinkertaisella talou-
dellisella mallilla terästettyä.
Viidensadan planeetan herruu-
desta taistelee vähintään kaksi,
enintään yksitoista rotua omine
bonuksineen.

VGA Planets toimii varsin
mielenkiintoisesti. Pelaajat pos-
tittavat Planets-ohjelman tuotta-
man vuorotiedoston, ja kun
kaikki ovat saapuneet, pelin
pyörittäjä ajaa isäntäohjelman,
joka käsittelee kaikki siirrot sa-
manaikaisesti ja luo joka pelaa-
jalle tulostiedoston. Tämä kel-
paa taas ruoaksi pelaajille, ja
näin piiri pieni pyörii. Sekä tu-
los- että varsinkin vuorotiedos-
tot ovat niin pieniä, ettei hitaal-
lakaan modeemilla tiedonsiirto
kestä kauan. Koska peli pyörii
pelaajan omassa koneessa, se
on täysin graafinen.

Monien tähtien sota

Vipinää ja vilskettä avaruudessa.



Käytännössä modeemi on lä-
hes välttämätön, mutta mikään
ei estä paikallislepejä tai vuoro-
jen päivittämistä levykkeitä kan-
niskellen.

Galaksi odottaa

Galaksin 11 rotua on oudoh-
koista nimestään huolimatta nyy-
sitty suoraan Star Trekeistä, Star
Warsista ja muista kuuluisista
lähteistä aina alusten grafiikkaa
ja yleisiä suoritusarvoja myöten.
Romul... Bird Empiren aluksista
lähies jokaisessa on cloaking de-
vice, Gorbie-luokan Kuolontäh-
deltä näyttävä lentotukialus on
galaksin kauhein tuhkokone
(tjaa, (Cy)Borgien Cube-alusta
unohtamatta) ja sillai.

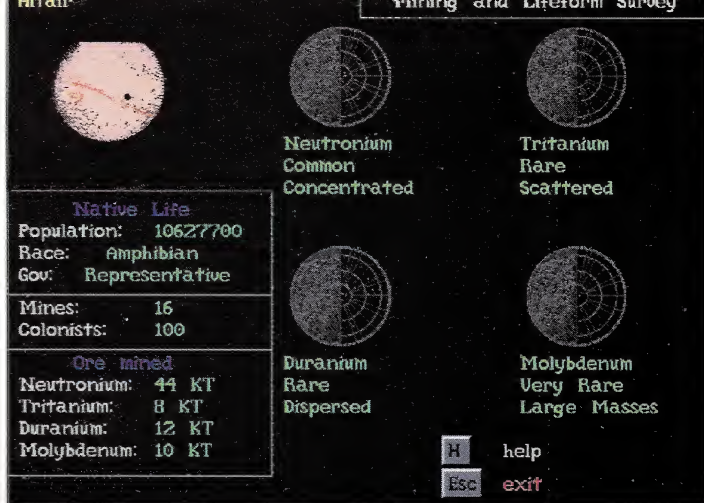
Pääasia on sotiminen ja diplo-
matia, mutta on Planetsissa yk-
sinkertainen rahan ja raaka-ai-
neiden ympärillä pyörivä talou-
dellinen puolensakin. Linnunra-
dan hallitsija saa verotuksella ja
kaupalla rahaa, jolla rakennet-
aan planeetoille tehtaita, joiden
tuotteilla saadaan rahaa. Mah-
dollisia alkuperäiskansoja ja siir-
tolaisia rokotamalla saadaan li-
sää nappulaa.

Raha ei ole varsinainen ongel-
ma, mutta luonnonvarat ovat.
Planeetoilla on vaihteleva määrä
neljää mineraalia, joista yhtä
käytetään avaruusalusten poltto-
aineena ja muita vaaditaan kai-
ken mahdollisen rakentamiseen.
Mineraalit saadaan käyttöön ra-
kentamalla planeetoille kaivok-
sia, ja ongelma on siinä, että en-
nemmin tai myöhemmin alkaa
yksi tai useampi alkuaie olla
lopussa. Paha rakentaa lentotu-
kialusta, jos molybdeenia ei ole
eikä tule.

Ollaan kamuja ja jyrätään privateerit

VGA Planetsin diplomaattinen
puoli on jätetty pelaajille. He
voivat luonnollisesti jättää toisil-
leen viestejä, joskin hyödyllis-
empää on neuvotella vaikka
vanhaa kunnon äänipuhelinta
käytämällä.

Varsinainen diplomatia perus-
tuu siihen, että jokaisella aluk-
sella, planeetalla, tukikohtalla
ja miinakentällä on oma yksilö-
linen kolmimerkinen turvakoo-
dinsa. Turvakoodi on kuin sala-



sana: mikäli esimerkiksi avaruusaseman ja toisrotuisen avaruusaluksen koodit eivät täsmää, puhuvat aseet.

Turvakoodeilla voi siis mahdollistaa liittoutumat, kaupankäynnin, vapaan kulun miinakenttien läpi, tankkauksen liittolaisplaneetoilla ja semmoiset.

Koko ja tekniikka merkitsevät

Aluksia voi rakentaa vain avaruusasemilla. Alus koostuu neljästä osatekijästä eli rungosta, moottorista, sädeaseista ja torpedoputkista. Joka osalla on oma tech levelinsä, ja näistä ehkä tärkein on moottorin taso. Jokaisella moottorilla voi porhaltaa varppi ysiä, mutta mitä kehittyneempi moottori, sen vähemmän se syö löpöä.

Toinen tärkeä osatekijä on runko. Lentotukialukset, alkeimia-alukset ja isot taistelualukset vaativat korkeita tekniikkatasoja, ja mitä isompi alus, sen suuremmat mahdollisuudet sillä on pysyä taistossa hengissä.

Shareware-versiossakin voi saada kaikki tech levelit, mutta ongelma on siinä, että siihen vaaditaan sopivan rodun kansoittama planeetta, jonka kiertoradalle pitää rakentaa avaruusasema. Ja silloinkin vain yksi neljästä tech levelistä voi olla maksimi 10 -arvoasaan, muiden ollessa kutosia. VGA Planetsin rekisteröidyn version avaruusasemat venyvät kaikissa kymppiin.

Samassa pelissä voi pelata sekä SW- että rekisteröidyllä ohjelmalla, vaikka kesken kaiken rekattuun versioon vaihtaan. Edut lienevät itsestään selvät...

Pellit ryskyy ja jo

Alukset voivat kuljettaa tavaraa, siirtolaisia ja rahaa, ne voivat hinata toisia aluksia, mutta ennen kaikkea ne taistelevat niin toisia aluksia, planeettoja kuin tukikohtia vastaan. Tyypistä riippuen aluksiin saa hävittäjiä, sädeaseita ja torpedoja (joita niitäkin voi kylvää taktisesti erittäin tärkeiksi miinakentiksi).

Alusten hallintaa hankaloittaa

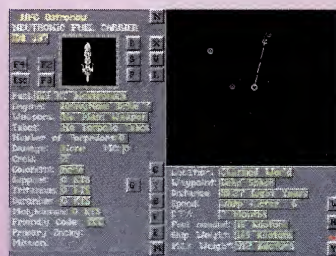
Neutroniumia löytyy: Altair on hyvä ehdokas galaktiseksi bensa-asemaksi.

se, ettei niitä saa kasattua laivas-toiksi, vaan alukset pitää siirtää manuaalisesti. Kun kaksi alusta kohtaa samoissa koordinaateissa, seuraa taistelu, joka itse asiassa on VP:n rajoittunein puoli. Alukset nimittäin taistelevat yksi yhtä vastaan vuoronperään ja täysin automaattisesti, kunnes vain voittajat jäävät jäljelle. Pelaaja näkee saamastaan "videotallenteesta" taistelun kulun sekunti sekunnilta, mutta ei voi tehdä muuta kuin hurrata tai kirotta.

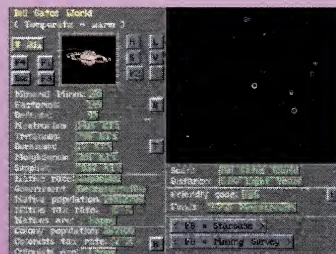
VGA Planetsia on mahdollisuus pelata myös tietokonevastustajia vastaan, joskin suoraan sanoen se on varsin tylsää. Wisseman itsekin myöntää, että tietokonepelaajasta ei ole vastuksen puolikkaaksikaan. Yksinpeli on kuitenkin suositeltavaa harjoittelumielessä. Eipä tarvitse maksaa kuin osa oppirahoista varsinaisessa pelissä.

Arvosanaa en VGA Planetsille anna, koska yksinpelinä se ei kannata ja ihmisiä vastaan käymäni peli on vielä kesken. Viijeksi riittääköön, että tässäkin vaiheessa on selvää, että VGA Planets on yksi parhaita monen pelaajan avaruusstrategiapelejä. Ja kokeiluhan ei maksa kuin puhelinkulut.

Nnirvi



Tankkeri siirtyy kohti raja-alueita. Pikku vihje: maksimimoottorit kannattaa hankkia mahdollisimman nopeasti.



Tämä planeetta tunnettiin ennen Maapallona, kunnes uusi omistaja muutti nimen 1900-luvun lopussa.

Mitä se vaatii

Teoriassa VGA Planetsin pelamiseen riittää pelkkä VGA Planets -ohjelma, mutta on aika turha lähteä soiteleen sotaan kylmiltään. Suosituksena imuroi siis pelaajaohjelma, Host, Oneplay ja FAQ, minkä jälkeen kuuvarhajoittele kunnes pelimekaniikka on selvä.

Uusimmat versiot VGA Planetsista ovat Host 3.15B ja pelaajaohjelmasta 3.14, jotka löytyvät Pelit-BBS:stä. VGA Planetsiin löytyy myös leegio apuohjelmia kaikkiin mahdollisiin tarkoituksiin.

Planetsin pelaamiseen yksin tarvitset seuraavat ohjelmat: itse Planetsin, isäntäohjelman sekä Oneplay-nimisen ohjelman. Asenna ohjelmat yhteen hakemistoon ja kirjoita oneplay, niin peli on käynnissä. Ennen pelamista lue manuaalit ja mielellään vielä FAQitkin.

Mikäli muisti riittää, kannattaa koko hakemisto kopioida pelin aluksi RAM-diskille ja pelin loppuun kopioida sieltä kiintolevyille: kiintolevy säästyy ja peli sujuu todella varppivauhdilla.

Suomestakin löytynee useampi BBS, jossa VGA Planetsia voi pelata. Internet-oiikeudet omaavien kannatta lukea alt.games.vga-planetsia, jossa ilmoitellaan vapaista peleistä. Jahka Pelit-BBS:ään saadaan tarpeeksi kapasiteettia, olen lähes varma, että VGA Planetsia voi pelata sielläkin.

Mistä kysellä VGA Planetsia

Postitse:

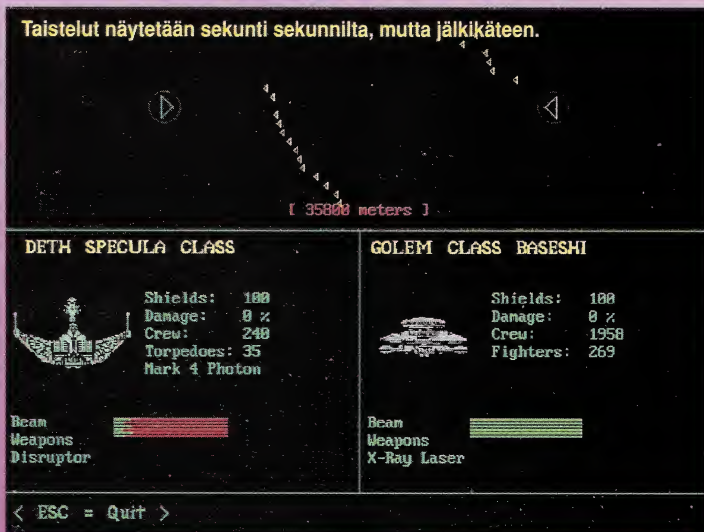
Tim Wisseman
P.O. Box 204,
North Fork,
CA 93643.
USA

BBS:

Tim Continuum
BBS 9901-209 877 4921

Internet, FTP:

ftp.ucsc.edu
risc11.cahs.colostate.edu
ftp.fu-berlin.de



Central Intelligence

Ocean

PC CD-ROM

Minimi: 386/33, suositus 486,
4 Mt muistia, CD-ROM,
MS-DOS 5.0 tai myöhempi,
MSCDEX 2.1 tai myöhempi,
VGA

Ääni: Sound Blaster

Ohjauk: N, H

Levytila: 126 kt

Testattu: PC 486/66, SB

Isku Sao Madrigaliin!



RY:0 0900



Embassy #2
Embassy #3
Bar Club #9
Shopping Mall #8
Shopping Mall #9



SHOPPING MALL



Go to Shopping Mall.
Spy on people and materials at Carrillos.
Spy on Shopping Mall.

Sao Madrigal, tuo kuuma ja trooppinen saari Karibianmerellä, on joutunut fasistisen juntan kouriin. Demokratian palauttamisen on läntiselle maailmalle erityisen tärkeää, onhan saarella huomattavia öljyesiintymiä sekä muita luonnonrikkauksia. Oceanin CD-vakoilupelin tavoitteena on saada saarelaiset heittämään juntaa pellolle, hienoisella Keskustiedustelupalvelun avustuksella.

James Bond ja Salaperäinen saari

Työvälineinä Keskustiedustelupalvelun johtajalla on lauma riivagenteja sekä muutama spesiaaliagentti erikoisempia tehtäviä varten. Agenteille voi antaa erilaisia missioita, jotka vaihtelevat kiikaroinnista kiristykseen ja tavaroiden välittämiseen. Esimerkiksi opiskelijajohtajalle voi välittää painokoneita lentolehtisten painamiseen tai sitten dynamiittia vähän jämakämpää mielenilmaisua varten. Valitusta vaikeusasteesta riippuen asukkaat ovat joko tyytyväisiä nykyisen hallitukseen, valmiiksi kypsyneet diktaattorivaltaan tai jotain siltä väliltä.

Sao Madrigalin ruotuun palauttamisessa ensimmäinen askel on lähettää agentit tiedustelemaan. Valtavalta kartalta etsitään esimerkiksi joku kylä, televisioasema, pormestarin asunto tai vaikkapa cocktail-baari, johon agentti lähetetään. Jonkin ajan kuluttua henkilöltä saadaan tiedusteluraportti, jonka perusteella saadaan selville lisää kiintoisia paikkoja ja henkilöitä. Toisinaan agentti kuulee jonkin keskustelun jostain tulevasta tapaamisesta tai hallituksen operaatioista, jotka sitten pitäisi estää tai muuten hyödyntää. Tapaamiset, agenttien viestit ja uutiset esitetään teksti-ikkunoina, joi-

denkin erikoistapahtumien yhteydessä nähdään lyhyt videopätkä.

Pelimekaniikka ei avaudu

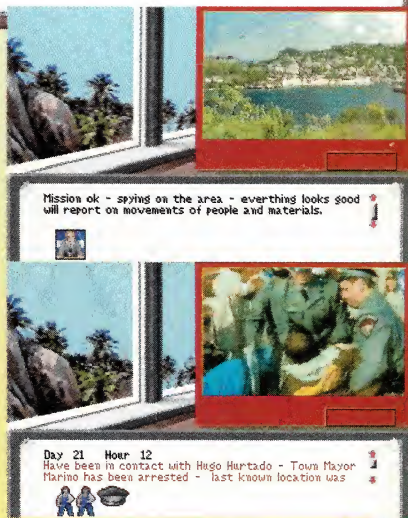
Central Intelligence on poikkeavasta ideastaan huolimatta tylsä ja sekava. Alkuun pääsee mukavasti mutta kun agentit ovat vihdoin asemapaikoissaan, viesteistä olennaisen seulomisen on hankalaa eikä kovin hauskaakaan. Agentit ovat lisäksi todella salaisia: pelaajakaan ei aina tiedä missä ne lymyävät. Tutorial on onnetoman lyhyt ja surkea, ohjekirja lähinnä tiivistelmä pelin ikonien merkityksistä, joten hämäräksi jää mikä vaikuttaa mihinkin, miksi tehtävien antaminen ei aina ole mahdollista ja miten tapahtumat etenevät.

Pelaamista vaikeuttaa paikkojen ja henkilöiden etsiminen kehnon käyttöliittymän avulla. Henkilöt vaihtavat paikkaansa sattumanvaraisesti todennäköisyyksiin perustuen, esimerkiksi televisioaseman henkilöstön läsnäolo tunnutaan arpojan joka kerta uudelleen kun aseman sisältöä katsotaan. Rakennusten etsiminen monta kertaa zoomattavalla kartalla on työlästä, etenkin kun talojen nimet näkyvät vasta tarkimmalla zoomaustasol-

la. Pelissä ensimmäinen tehtävä olisikin kunnan kartoittaminen + la lyijäri et ruutupaperi, joten herää kysymys, miksi kartan kunnollista paperiversiota rakennuksineen ei ole sisällytetty mukaan peliin. Pikapuoliin herää muitakin kysymyksiä, päällimmäisenä tulee mieleen, miksi tähän tällaista roskaa on taas jaksettu CD:lle asti tunkea?

CD-pelissä CI toimii teknisesti hyvin, kiintolevytilaa ei kulu ja pelaaminen on sutjakkaa suoraan CD:ltä. CD:n valtavaa tallennuskapasiteettia on hyödynnetty hienossa alkudemossa ja sutuisissa videopätkissä. Ikonipohjainen käyttöliittymä on kömpelö ja epälooginen, grafiikka on rumaa ja kiinnostavuus nolla. Tiedustelupalvelujen operaatioissa Central Intelligenceä vastaa lähinnä Sikojenlahden tapaus.

TJ Talasmaa



Toteutus

Sekava käyttöliittymä, huono grafiikka, tylsiä videopätkiä, onneton pelimekaniikka, mitä muuta peliltä voi toivoa?

Kynnys

Ovenkynnysluokassa noin kaksi metriä.

Yhteenvedo

Taattua CD-ROM tavaraa: silkkaa sitä itseään!

Strategiapeli

30

NHL Hockey '95

Electronic Arts

PC CD-ROM

Minimi: 386/33, 4 Mt RAM,

MS-DOS 5.0 tai uudempi

Äänituki: Sound Blaster, AdLib,

Roland MT-32, Gravis

Ultrasound

Ohjaus: N, H, J

Kiintolevy: 10-15 Mt

Testattu: 486DX2/66, SB Pro,

CD-ROM 150 kt/s

Toistaiseksi paras jääkiekkopeli NHL Hockey ko- kee kauneusleikkauksen uudella rompuversiolla. Peli sinänsä on lähes sama kuin vuoden takainen originaali, mutta hieman ehostettuna, monipuolistettuna ja uusin tilastoin varustettuna.

Näkyvimmat uudistukset on tehty itse toiminnan ulkopuolelle: kaikki valikot, tilastot ja välikuvat tarjoillaan tarkalla SVGA-grafiikalla. Kieltämättä pelaajien kuvat, joukkueiden logot ja pelipaidat ovat upeaa katseltavaa, kasvoista voi jopa tunnistaa Teemun kaltaiset supertähdet. Mukana on myös kaksi uutta joukkuetta: Anaheim Mighty Ducks ja Florida Panthers. Ulkoisen loiston hintana ovat lisääntyneet latausajat SVGA-kuvien latautuessa rompulta.

Grafiikka ja animaatio itse pelissä näyttävät identtisiltä vanhan version kanssa. Kaukalo ja pelaajat ovat täysin saman näköisiä kuin ennenkin. Valotaululla pelitilanteiden mukaan näytettäviä hassuja animaatioita on hieman lisäty. Ääniä kehuutaan pakettin kyljessä paremmiksi, mutta minun korviini ainoastaan musiikit kuulostivat hieman erilaisilta. Pelien välillä on hieman enemmän turhaa puhetta.

Pelkkää somistusta ei uusi versio kokonaan ole vaan mukaan on saatu myös pelillisiä uudistuksia. Pelaajat osaavat nyt hämätä maalivahtia valelaukauksella ja sekoittaa puolustajia drop pass -syötöllä, eli sokkosyötöllä takana luistelevalle pelaajalle. Maalin edustalla puolustajat osaavat heittäytyä kiekon eteen tarvittaessa. Tuomarille on annettu uusia työvälineitä, sillä rangaistuslaukaukset ovat myös mukana, vaikka jääkiekossa harvoin niihin turvaututaankaan. Peliä kokeilleet väittävät ja niin minustakin tuntuu, että maalivahtien taitoja on

Kiekkokauden avaus

Return To Print



Player Stats

Teemu Selanne

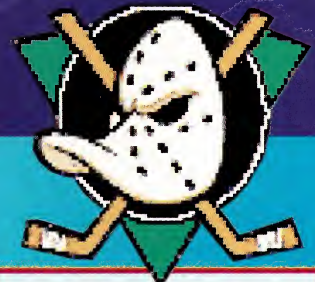
13 Right Wing

	GP	G	A	Pt	PIM	+/–	PPG	SHG	Shots	Pct
Season:	51	25	29	54	22	–23	11	0	191	13.1
Playoff:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0



g
ive Awareness
ive Awareness
iveness
nce
Pass Bias
fs

75
85
55
60
85
75
50



parannettu. Hyvä niin, koska aikaisemmin tietyillä tempuilla sai turhan helppoja maaleja.

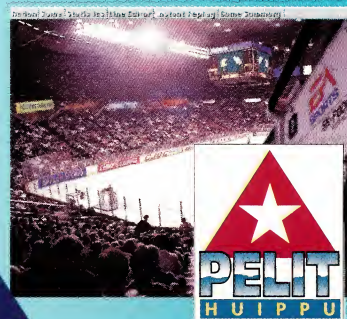
Managerille on annettu jumalaisia kykyjä. Joukkueiden miehityksiin ei ole pakko tyytyä, vaan uusia pelaajia voi kehittää itse ja sijoittaa ne joukkueisiin. Valmitakin pelaajia voi siirrellä mielivaltaisesti joukkuiden välillä. Joukkueiden rakentelu on toteutettu hieman sekavasti ja ainakin minulla meni pari tovia ennen kuin systeemin oppi.

Konehuoneen puolelle on tullut vain pieniä muutoksia. Äänituki on nyt myös Gravis Ultrasoundille. Ikävänä puolena täytyy pitää sitä, että vähimmilläänkin kiintolevy täytyy yli kymmenellä megatavulla. Tilaa rompulla olisi kyllä ollut muullekin kuin parille kauniille kuvalle: peli vie vain vajaan kuudesosan koko tilasta. Miksi ei saman tien olisi voitu pakata vaikka videotähtiä viime kauden komeimmista maaleista tai pienimuotoi-

sia jääkiekkoa käsitteleviä multimediaesityksiä? Edes kokoelma kuvia joukkueista ja pelaajista olisi ollut varmasti monen lätkäfanin mieleen.

NHL Hockey '95 on ehdoton hankinta niille jääkiekon ystäville, jotka eivät vanhaa versiota omista. Nämä puolestaan saavat olla aika fanaatikkoja, jos maksavat täyden hinnan vain kauniista kuvista ja parista pienestä parannuksesta itse pelissä. Isommilla herkuilla tämä olisi ollut meillekin paljon houkuttelevampi.

Kaj Laaksonen



Toteutus

Peli on käytännössä sama kuin aikaisemminkin. Muutoksia on lähinnä kauniimmista välikuvista ja tilastoista.

Kynnys

Pelaajien lisääntyneiden ominaisuuksien hallinnassa tarvitaan pientä opettelua. Muuten toiminta hyvinkin suoraviivaista.

Yhteenveto

Toimintapainotteinen jääkiekkopeli, jolle ei löydy kilpailijaa. Vanhoille tutuille erittäin vähän rahan vastinetta.

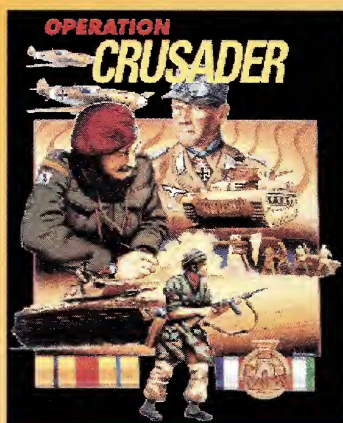
Urheilupeli

Pelinä

Päivityksenä

92

65



Operation Crusader

Atomic Games/Avalon Hill

PC, Mac

Minimi: 386SX, 4 Mt (2,75 Mt EMS, 500 kt perusmuistia), 512 kt VESA-yhteensopiva näyttöohjain, MS-DOS 5.0, hiiri

Äänituki: Sound Blaster, Pro, Pro Audio Spectrum 16, Gravis Ultrasound
Kiintolevy: 10 Mt

Testattu: PC 486DX2/66, VLB-näyttönohjaus, PAS 16

Atomic Gamesin työryhmä ei ole jäänyt lepäilemään laakereilleen maineikkaan V for Victory -sarjan jälkeen, vaan aloittaa Operation Crusaderilla uuden pelisarjan, joka kulkee nimellä World at War.

Operation Crusader käyttää V for Victoryn engineä huimasti paranneltuna. Tällä kertaa taistelukenttänä on Pohjois-Afrikka ja kamppailijoina Erwin Rommelin Deutsche Afrika Korps vastassaan Sir Claude Auchinleekin johtama brittiläinen kahdeksas armeija.

Englantilaisten suunnitteleman operaation tavoitteena oli murtaa akselivaltojen saartorengas Tobrukin kaupungin ympärillä. Myös Rommelilla oli omat aikeensa Tobrukin valtaamisesta ja hyökkäyksen jatkamisesta syvälle Egyptiin. Kumpikin osapuoli valmisteli hyökkäystoimiinsa noin viiden kuukauden ajan. Rommelin epäonneksi englantilaiset saivat valmistelunsa päätökseen ensin ja aloittivat hyökkäyksensä Rommelin ollessa vielä Roomassa neuvottelemassa italialaisten liittolaistensa kanssa. Vajaan kuukauden kestäneiden taistelujen jälkeen englantilaiset olivat saavuttaneet tavoitteensa ja murtaneet Tobrukin piirityksen.

Erämaaketut



Juha Führer ja viikon sääennuste.

Pohjois-Afrikan tapahtumat ovat olleet suosittu tietokonepeliaihe aikaisemminkin. SSI julkaisi vuonna 1983 Knights of the Desertin, joka voitti vuoden parhaan pelin tittelin. Sid Meier innostui niin ikään aiheesta ja yhdessä Ed Beverin kanssa suunnitteli MicroProselle Decision in the Desertin.

Taistelun uudet tuulet

Erämaataisteluille on luonteenomaista nopeus ja normaalia vapaampi liikkuminen. Operation Crusaderissa panssarivaunuilla onkin ratkaiseva osuus, sillä niillä on suurempi liikkuvuus tavalliseen jalkaväkeen verrattuna. Moottoroidut jalkaväkiosas-

tot kyllä pysyvät tankkien vauhdissa ainakin tiellä.

Vuoden 1941 loppuun sijoittuva tilanne ei kuitenkaan tarjoa tietokonekenraaleille ylenpalttisia kalustovaihtoehtoja. Deutsche Afrika Korpsin parhaat tankit ovat mallia PzKw III-H ja PzKw IV-E. Näihin tankkeihin asennetut ylimääräiset 30 millimetrin teräslevyt aiheuttavat ikäviä yllätyksiä englantilaisille panssarivaunumiehistöille. Italialaisten kalusto ja heidän taistelutehonsa ovat parhaimmillaankin vain tyydyttäviä.

Brittien kahdeksannen armeijan taisteluvaunuja ovat esimerkiksi jalkaväen tukemiseen tarkoitettut Matilda- ja Valentine-tankit, joiden panssarien läpäisemiseen kykenee ainoastaan 88 mm Flak-tykki (joita kyllä löytyy Rommelin arsenaalista), nopeat Crusaderit ja kevyet amerikkalaisvalmisteiset Stuart "Honey"-tankit.

Ne jyrää meitin

Tehokkaita keinoja tankkien pysäyttämiseksi ovat omien tankkien lisäksi pst-tykkien ja jalkaväen yhdistelmä, mutta pelkän jalkaväen varaan laskeminen erämaan hiekalla on tuhoon tuomittua.

Jalkaväen asemat luhistuvat tehokkaasti overrun-hyökkäyksillä, joissa hyökkääjä sananmukaisesti ajaa oman moottoroidun yksikkönsä puolustajan aseisiin ja samantien niiden läpi silloin, kun puolustavan joukon taisteluteho on heikentynyt joko suoran hyökkäyksen seurauksena tai pommituksen ansiosta. Overrun-hyökkäykseen voi osallistua myös jalkaväki edellyttäen, että sen mukana on vähintään yksi panssaroitu yksikkö. Overrun-hyökkäyksen voi tehdä vain liikkumisvaiheen aikana, mikä mahdollistaa usean hyökkäyksen samaa vihollisyksikköä vastaan kierroksen aikana.

Yöllä kannattaa vain nukkua, sillä kaikki toiminta, strategista liikehdintää lukuunottamatta, verottaa joukkoja todella rasakalla kädellä. Kaksi yöllä tehtyä hyökkäystä saattavat muuttaa eliittijoukot nostoväen tasolle ja jättää ne aamun valjetessa

vihollisen väistämättömän vasta-hyökkäyksen armoille.

Päämajat ja huolto

Divisioonan päämajan lisäksi Operation Crusaderissa voi perustaa prikaati- ja rykmentti-ta- soisia päämajoja. Divisioonan päämajasta voi esimerkiksi irrottaa pienen taisteluryhmän ja alistaa sen prikaatin päämajalle, jolloin tämä pienempi yksikkö suorittaa sille määritellyn erikoistettävän muun divisioonan jatkaessa omaa kampanjaansa häiriintymättä. Myös yksittäisten joukko-osastojen siirtäminen tietyn päämajan alaisuudesta toiselle on mahdollista. Lisäksi prikaatin huolto kulkee sen oman päämajan kautta eikä näin rasita divisioonan päämajaa.

Yksiköt saavat päivittäiset huoltoannoksensa kello 06.00 eli vain kerran päivän aikana, mikä osaltaan lisää strategisen ja taktisen suunnittelun tärkeyttä. Ajatellaanpa vaikka, että etulinjassa taistelevat joukot päättävät tehdä läpimurron vihollisen ase- miin päivän aikana. Hyökkäys jatkuu aamu kuudesta kahteen asti iltapäivällä ja päivän huolto- annos kuluu loppuun. Vihollis- linjat eivät kuitenkaan muru- vaan vihollinen aloittaa vasta- hyökkäyksen selustassa olleilla tuoreilla joukoilla. Tämä on omien linjojesi loppu, koska taisteluun tarvittava materiaali- täydennys olisi tullut vasta aamulla.

Toisaalta taisteluryhmän voi lähettää syvälle vihollisen selus- taan päivän aikana ja iskeä sen elintärkeää huoltovarikkoa vas- taan ilman, että ryhmä jää saar- roksiin vihollisen linjojen taakse huoltoyhteyksien katkettua.

Helposti mukaan

Pelin eri toiminnot löytyvät joko valikoista tai toimintaruuduista, ja ilmapommitusten kohdentami- nen, säätötilan tarkastelu ja muu vastaava on helppoa. Kaik- kia toimintoja säestävät aihee- seen liittyvät äänitehosteet, esi- merkiksi ukkosen jyrähtely, jos sää on sateinen.

Ruudulla näkyvän kartan ko- ko vaihtelee valitun taistelun mukaan ja karttaa voi normaaliin tapaan zoo- mata monella eri taval- la. SVGA-grafiikka mahdollistaa monta eri tarkkuutta.

Hyvä oivallus on värikoodien käyttö, joka vähentää numero- tietojen selaailua. Esimerkiksi joukkojen huoltotason ja taiste- lukelpoisuuden näkee nopeasti yhdellä silmäyksellä ikonin var- jostuksen väristä. Suurta apua on myös mukana tulevasta kar- tasta, joka on täydellinen kopio pelialueesta väreineen, maas- tonmuodostumineen, teineen ja kaupunkineen.

Crusaderissa on kiinnitetty suurta huomiota pieniin, mutta sitäkin tärkeämpiin yksityiskoh- tiin: taistelun tulokseen vaikutta- vien tekijöiden kohdalla desi- maaleja ei pyöristetä kokonais- luvuiksi ja erikoiskertoimet saat- tavat vaikuttaa joukkojen taiste- lutehoon (johtuu ilmeisesti ita- lialaisten joukkojen läsnäolosta). Pienetkin yksityiskohdat on huomioitu, jopa se, että Uuden Seelannin joukot toimivat yöllä tehokkaammin kuin muut eri- koiskoulutuksensa ansiosta. Yk- sityiskohtaisuus yhdistettynä muutenkin hyvin toimivaan ko- konaisuuteen antaa pelille sy- vyyttä ja viehätystä.

Vuoropohjaista Crusaderia voi pelata tietokonetta vastaan, ka- verin kanssa samalla koneella tai e-mailin kautta. Modeemiop- tio pelistä valitettavasti puuttuu.

Pekka Heino



Toteutus

Selkeä, värien käyttö innova- tiivista ja SVGA-grafiikka ajan- hengen mukaan.

Kynns

Ohjekirja syytä lukea huolella, käyttöliittymän ansiosta sopi myös aloitteleville nojatuoli- strategisteille.

Yhteenveto

Operation Crusader on esi- merkillisen tarkasti ja yksityis- kohtaisesti tehty tuote. Cru- sader taistelee tiukasti vuo- den parhaan sotastrategiape- lin tittelistä.

Sotastrategia



92

31

Autonmaalausta

Indycar Paint Kit

Papyrus/Virgin

PC

Minimi: Sama kuin Indycar Racing

Äänituki: Sama kuin Indycar Racing

Kiintolevy: Indycar Racing + 2 Mt

Ohjauk: Sama kuin Indycar Racing

Testattu: 486DX2/66, SB Pro, SFX1000 GM

Vain pari kuukautta sitten ilmestyi ensimmäinen li- sälevy Indycar Racingiin ja jo nyt on ulkona seu- raava lisäpaketti. Tällä kertaa uusia ratoja ei ole kuin yksi, mutta se onkin koko kil- pailulle nimensä antanut In- dianapolis Motor Speedway. Le- gendaarisella radalla ajetaan vuosittain kova viidensadan kierroksen maratoni, josta kaikki muut ovaaliradat ovat ot- taneet mallia.

Uutta rataa mielenkiintoisem- pi ohjelma on Paint Kit. Nimit- täin jos valmiiden autojen maa- laukset tai koristelut eivät miel- lytä silmää, nyt on mahdollisuus somistaa itselle yksilöllinen raaseri.

Paint Kit koostuu yksinkertai- sesta maalaus- ja piirto-ohjel- masta. Vektorigraafisten autojen pinnat voi värittää haluamak- seen ja jopa kypärän voi maala- ta erikseen. Maalipinnan päälle voi piirtää omat mainostekstit ja logot tai käyttää suppeaa val- mista kuvakirjastoa.

Piirto-ohjelmalla Paint Kit on harmittavan suppea, sillä työvä- lineistä löytyy vain viivanpiirron

ja zoomauksen kaltaiset työka- lut, joten omien kuvioiden suunnittelu näillä konsteilla on turhan työlästä ja aikaa vievää puuhaa. Tuplasti ikävää sikäli- kin, että surkeassa manuaalisissa ei kerrota, onko mahdollista siirtää jollain muulla ohjelmalla tehtyjä standardiformaattissa ole- via kuvia Paint Kitin käyttöön. Tutkimalla hakemiston sisältöä huomasin, että valmiit logot ja kuviot ovat PCX-kuvina, mutta kaikki niputettu yhteen suureen tiedostoon. Periaatteessa sitä editoimalla voi siis käyttöön ot- taä uusia logoja, mutta koko toi- menpide on aivan liian hankala. Hyvä idea on nyt mennyt hie- man hukkaan jättämällä ohjelma turhauttavaksi raakileeksi.

Levylle on myös pakattu sa- mat apuohjelmat kuin aikaisem- massa lisäratapaketissa, eli Cut Replay filmien editointiin ja Show Settings autojen säätöjen tulostukseen puhtaina tekstitie- dostoina. Myös itse pääohjelma päivittyy uusimmaksi versioksi.

Hieman turhan tuntuinen lisä- osa tämä on, ellei nyt välttämät- tä halua täydentää peliä kaik- kein kuuluisimmalla radalla tai ellei tunne pakottavaa tarvetta maalaila autoja. Sitä paitsi, kaikki ovaaliradat ovat lähes sa- manlaisia, joten nimensä lisäksi Indianapolis ei tarjoa mitään eri- tyisen ennen kokemattonta. Kunnollinen rataeditori olisi toi- vomuslistalla seuraavana, toivot- tavasti sellainenkin joskus jul- kaistaan.

Kaj Laaksonen

Indycar Paint Kit vaatii alkuuperäisen Indycar Racingin eikä toimi yksinään.

Ajosimulaattorin lisälevyke





Paroonin pulma

Mystic Towers

Apogee Software/
Animation FX

PC DOS, Amiga
Minimi: 286, VGA
Äänituki: Sound Blaster (Pro)
Kiintolevy: 2,5 Mt
Muuta: Shareware-peli, löytyy
nimellä #1MT.ZIP Pelit-BBS:stä.
Rekisteröinti \$39.

Testattu: PC 487/33, VGA,
SB Pro



Apogee ei ole tullut mitään tajunnanräjäyttävää sitten Commander Keenin, varsinkin kun Id otti ja lähti lätkimään. Viimeisimmän tuotoksen, Hocus Pocusen, jälkeen odotukset olivat todella matalalla, eikä Mystic Towerskaan päässyt ylättämään paitsi sillä, ettei se olekaan tasohyppely.

Baldric-paroonilla on pulma. Paikalliset kyläläiset pyytävät häntä puhdistamaan 12 pahan Lazarinen tornia ilkeistä ouksista. Valkohapsinen Baldric-parka joutuu nousemaan, mukavalta valtaistuimeltaan, tarttumaan taikasauvaansa ja aloittamaan seikkailemisen.

Mystic Towers on isometrinen toimintaseikkailu. Tämäntyyppiä pelejä julkaistiin miljoonia 8-bittisten koneitten kulta-aikana ja jo tuolloin sana "toimintaseikkailu" muodostui lähes kirosanaksi. Onneksi lajityyppi on edes vähän kehittynyt vuosien saatossa.

Päämääränä on puhdistaa torni hirviöistä, joka järjestyy räjäyttämällä hirviögeneraattorit ja

listimällä vaeltavat hirviöt. Räjähteet joutuu tietysti etsimään jostain linnakkeen sokkeloista. Pääsyä alueelta toiselle rajoittavat lukitut ovet ja erilaiset pikkupuzzlet, häiritsemässä pyörivät myrkkysäiset ja hirviöt.

Hirviöiden tappamisessa onkin melkoisesti tekemistä. Ilkiöt voi tappaa joko hyppelemällä päälle tai magialla. Baldricilla on käytössään taikasauva, mistä lähtee viisi eritehoista loitsua. Taikoja on käytössä rajoitettu määrä, joskin niitä löytää lisää ympäri linnaa.

Hirviöt ovat vekkuleita pikkuhärveleitä, jotka valitettavasti pyörivät väkäränä ympäri peliruutua aina välillä pelaajaa haukkaisten. Loitsut taas lentävät suorassa linjassa ja yhdeksässä tapauksessa kymmenestä hirviö ehättää siirtyä pois alta. Maaliinhakeutuvat tulipallot olisivat olleet loistava idea.

Vaikka ikämies onkin, parooni hallitsee silti vielä joitain sankarin perustoimintoja. Hän voi vetää ja työntää esineitä, hyppiä, levitoida ja loitsia viisi erilaista tappoloitsua.

Valitettavasti ikä ei tule yksin. Paroonin huonoihin puoliin kuuluvat ikävät pakkoliikkeet, kuten takamuksen kaivaminen, kainaloiden kyhnyttäminen ja nenän raapiminen. Nämä graafiset kikot naurattavat hetken, mutta vessahuumori ei ole pit-

Täydellisessä paketissa on kaikkiaan 12 tornia, joista puolet on mopovelhoille ja puolet tosi taistelijoille. Mordittorneissa voi rellestää miten huvittaa, hirviöt ovat helpompia ja teleportilla pääsee jokaiseen kerrokseen ja ne voi pelata läpi missä järjestyksessä haluaa.

Varsinaisissa velhotorneissa eteneminen on paljon rajoitettumpaa, puzzlet kinkkisempiä, hirviöt kovempia ja automaattikartan palaset joutuu itse keräämään. Suurin ero kuitenkin on etenemisen rajoittuminen, mikä tekee tornin ratkaisemisesta melko yksiviivaisen – tylsää.

Mystic Towersin pelaa läpi kahdessa tai kolmessa illassa, eikä tämän jälkeen peli enää jaksa kiinnostaa. Mielenkiinto ei yksinkertaisesti pysy yllä tylsässä linnakompleksin komppaamisessa.

Ossi Mäntylähti



käikäistä. Pakkoliikkeitä tosin esiintyy myös ruudun toisella puolella, kun Baldric erehtyy tempuillemaan kesken kiihkeän hirviönlähtämisensä.

Pappara on riippuvainen ruuasta ja juomasta, joita hän ahmii sellaisella tahdilla, että ahky ei normaalilla ihmisellä olisi kaukana. Kun ruoka tai juoma on loppu, alkaa terveys kärsiä. Onneksi apetta on ripoteltu ympäriinsä melko runsaasti.

Tunnusmusiikkina soi ärsyttävän pirteä hilipatihpan-musiikki, joka alkaa ärsyttää parin minuutin jälkeen. Onneksi itse pelin aikana voi tyytyä vain vaihteisiin ääniefekteihin.

Toteutus
Vaisu.

Kynnys
Matala.

Yhteenveto

Liian rajoittunut ja lyhyt toimintaseikkailu, joka ei kauan jaksa kiehtoa.

Toimintaseikkailu



70

Pelit ■ 7/1994





Rambojänis ja kilpikonnat



Jazz Jackrabbitt

Epic Megagames

PC DOS

Minimi: 386/33, 4 Mt

Äänituki: Sound Blaster

(Pro, 16), PAS, GUS

Näyttö: VGA

Ohjaus: N, J

Kiintolevy: 3,5 Mt

Muuta: Shareware-peli.

Löytyy Pelit-BBS:tä nimellä

1JAZZ.ZIP. Rekisteröinti \$25.

Testattu: 486/33, 8Mt, SB Pro

Paha kilpikonnan Devan Shell kaappaa Eva Earlongin, Carrotus-planeetan prinsessan ja uhkaa hänen avullaan valloittaa planeetan. Kaiken muun pahan lisäksi Devan-kelmi levittää tappajakilpikonnaan ja muita hirviöitä ympäri lähitähdistöä. "Ei hyvä", tuumaa Jazz Jackrabbitt, kietaisee punaisen hikinahan otsalleen ja lähtee pelastamaan rakkaimpiinsa. Päästäkseen Devanin kimppuun hänen on ensin puhdistettava lähitähdistön planeetat Devanin apureista.

Epic Megagames yrittää tuoda helpotusta PC:tä vaivaavaan krooniseen tasohyppelypelipulaan sonicmaisen nopealla Jazz Jackrabbittilla, jossa planeettoja kansoittavat julmat viholliset. On kilpikonnaa, lentäviä miekkoja, jättiläishyönteisiä ynnä muita. Lisää vaaraa tuovat kiinteät esteet, kuten piikit sun muut tasohyppelypeleistä tutut vaaratekijät. Suuri hipurraa tulee lähes täydellisestä söpöilyn puutteesta, halinalleja ja karkkibonusia ei löydä hakemallakaan. Hirviöt ovat ihan oikeasti ilkeän oloisia.

Vaan eipä ole jänömmekään avuton. Punaiseen hikinahan sonnustautuneen metsän eläimen aseistuksena on futuristinen LFG-2000, joka

pystyy ampumaan loputtomasti peruspaukkuja. Lisää tulivoimaa saa keräämällä ympäri pelikenttää sijoitettuja asebonuksia.

Lisäasearsenaaliin kuuluvat hajautuvat raketit, ympäriinsä pomppivat pommit ja suosikkini liekinheitin. Näitä on käytössä rajoitusti, mutta patruunoita kyllä jaellaan sellaisia määriä, että tulivoimasta ei tule pulaa.

Hieman harmittavasti Jazz ei osaa tappaa vihollisia hyppäimällä mariomaisesti niiden päälle. Tämä aiheutti monta harmilista haavoittumista, kun jänis putosi korkealta yhden vaivaisen örkin niskaan. Onneksi kertaosuma verottaa vain terveyttä, jota voi tankata lisää keräämällä sinne tänne levitelyjä porkkanoita.

Jos Jazz saa kerättyä kenttään piilotetun timantin pääsee pe-

laamaan salaista bonustasoa. Lisätaso on kolmiulotteinen sokkelo, jossa kerätään vektoritimenttejä. Mikäli kaikki jalokivet saa kerättyä, on palkintona lisäelämä.

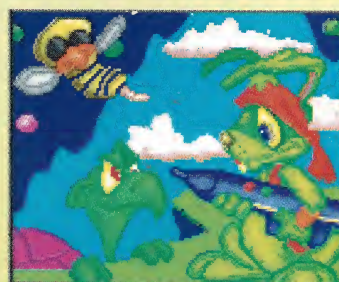
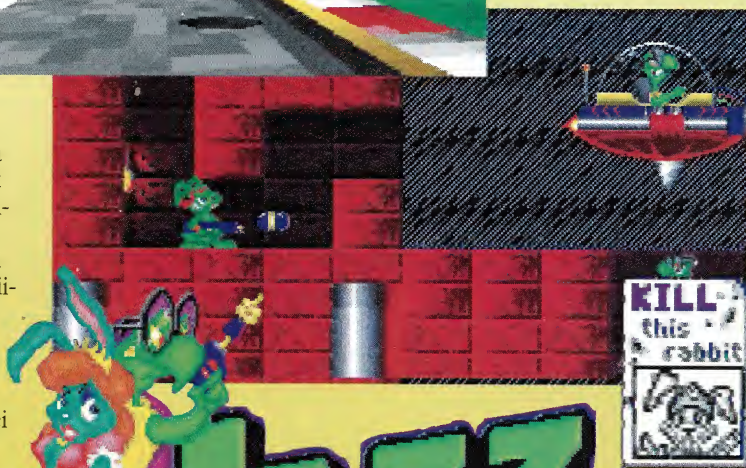
Pelattavuus on säädetty kohdalleen. Jazz tottelee näppäimistöä kiltisti ja sulavasti. Viholliset on animoitu siististi ja vaikeustaso sopiva. Semminkin kun sen saa valita neljästä mahdollisesta.

Toteutukseltaan Jazz on suorastaan hämmästyttävä. Suuret hahmot liikkuvat sulavasti, ruutu scrollaa pehmeästi ja äänet ovat todella korkeatasoisia. Kerättyään vauhtia Jazz kiittää ympäri pelialuetta sonicmaisella vauhdilla ja lähes yhtä pehmeästi.

Ikävä kyllä toteutuksen tekninen osuus tökkii. Riippumatta siitä mitä ajureita tai muita TSR-ohjelmia on muistissa peli kaatuu suurin piirtein joka toisessa kentässä. Tästä tietysti selviää tallentelemalla ahkerasti, mutta ärsyttävää tilitäily silti on. Toivottavasti Epic viitsii tehdä bugikorjatun version.

Jazz Jackrabbitt on PC:n tasohyppelyiden kermää. Peli-ilon ja vauhdin tuntu on suorastaan käsinkosketeltavaa ja ensimmäinen episodi on läpäisty jo ennen kuin ehtii kunnolla aloittamaan. Tahtoo lisää!

Ossi Mäntylähti



Toteutus

Upeaa, mutta bugista.

Kynnys

Mikä?

Yhteenveto

Paras PC:n toimintapainotellen tasohyppelypeli tähän mennessä.

Tasohyppely

87

JAZZ JACKRABBIT

Armour Geddon II: Codename Hellfire

Psygnosis

Amiga 1 Mt (A500-A4000)

Kiintolevytila: 1,3-2,1 Mt,
riippuen installoidaanko intro
Muuta: tukee lisälevyasemia,
hyödyntää kaiken muistin, 3
korppua.

Ohjaus: H, N, J

Testattu: A500 28 MHz, 4 Mt,
kiintolevy ja A1200 6 Mt,
kiintolevy

Maailmanpalosta selvinneet harvat eloonjääneet jakautuivat kahteen joukkoon: itselleen maanalaiset, suojatut asunnot rakentaneeseen eliittiin ja pinnalle jääneihin ydinsäteilyn syväruskettamiin mattimeikäläisiin. Vihaiset pintamutantit rakensivat Hellfire-satelliitin, joka kykeni tuhoamaan mitä vain maan pinnalta. Superase ei kuitenkaan toiminut, vaan sanoi "poks" ennen kuin sitä ehdittiin käyttää.

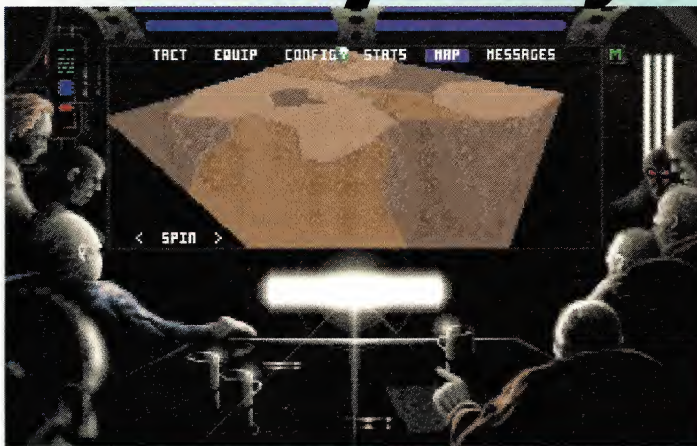
Vuonna 2083 vihaiset ja petetyksi itsensä tuntevat pintamutantit havaitsivat maan kiertoradalla metalliesineen, joka tunnistetaan 70 vuotta aiemmin tuhoutuneeksi Hellfire-satelliitiksi. Vanhat haavat repeävät auki, kun mutantit tajuavat voivansa korjata maan yllä roikkuvan Damocleen miekan rakettiluotaimen avulla ja saada kaipaamansa koston.

Etuoikeutettujen ihmisten puolustusverkosto saa selville paiseveikkojen aiheet ja päättää räjäyttää Helvetintulen olemattomiin. Alkaa kilpajuoksu rakettien rakentamiseksi, kilpajuoksu, jonka lopputuloksena tilanne joko säilyy stabiilina tai sitten "puhdas" ihmisrotu katoaa iäksi ja mutantit saavat absoluuttisen vallan.

Tuttua...

Armour Geddon II on kolmiulotteinen sotapeli, joka on liian kaukana todellisuudesta ansaitakseen simulaattori-nimityksen. Tarkoituksena on saada rakennettua rakettiluotain ennen vihollista. Kampanja muodostuu tehtävistä, vaikka taktisilla näytöillä on yritetty luoda strategiapelihenkeä ja vapaastikin saa mellestää. Pelaaja on eliitin puolella, luultavasti siksi, että akneongelmiin ei ole ki-

Ilmestyskirja — Taas



●● Vuonna 1997 alkoi kolmas maailmanpalo. Sodasta selvisi hengissä muitakin kuin torakoita, sillä mikäpä pahan tappaisi ellei paha itse.



Grafiikan yksityiskoh-
taisuuden, pilvien
määrän ja näkyvän
alueen suuruuden
saa säädettyä. Maksi-
midetaljeilla perus-
viissatanen hyytyy
iloisesti.



va samaistua. Ohjekirja yrittää kyllä kovasti selittää pelin olevan puolueeton.

Onnistuneet tehtävät antavat pelaajalle lisää tehtäviä ja kivoiksia aseiden ja raaka-aineiden tuotantoa varten sekä lisäävät saatavilla olevan tiedon määrää. Esimerkiksi satelliittiluotainta voi alkaa rakentaa vasta selvitettyään osan tehtävistä. Kallisarvoisia raaka-aineita voi kierrättää asentamalla maakulkuneuvon kierrätyslaitteen ja menemällä tuhoutuneen sotakoneen

luo. Laitteeseen kuluneet materiaalit teleportoituvat takaisin Alfa-tukikohtaan, pelaajan aloituspaikkaan, ja ne voi käyttää uudestaan 80-prosenttisesti. Kierrätys ei ole ekoaktivistien ansiota vaan käytännön pakko.

Pelissä on kolmentasoisia aseita ja sotakoneita. Osa koneista on jo kehitetty pelin alkuaessa (määrä riippuu vaikeustasosta) ja loput täytyy antaa tiedemiehilleen kehitettäväksi. Valokotit saa jakaa eri keksintöjen tekemiseen vapaasti.

Yhä tutumpaa

Ohjattavia laitteita on yhdeksän erilaista. Mukana on helikopteri, hävittäjä, pommittaja, ilmalaiva, kaksi tankkia ja kuljetus- ja puolustuskalustoa. Kuorma-autoa tarvitaan kuljettamaan materiaaleja laukaisualustalle. Joka laitteella on oma mittaristonsa, vaikka erot ovatkin kosmeettisia. Combat Air Patrolin militaristiseen mittaristo-lookiin ei yllätä.

Lentolaitteiden kontrollit ovat hieman erikoiset. Helikopterilla laskeutuminen tuntuu mahdolltomalta. Lentokoneet ovat välillä todella kiikkeriä, joskus ne taas kääntyvät kuin tervassa. Maakulkuneuvojen kanssa ongelmia ei ole.

Polttoainetta kuluu liikkumisen lisäksi suojiin. Mitä korkeammalla pitää suojien latausnopeutta, sitä enemmän kuluu gasoa. Maastoon voi pudottaa bensatankkeja ja näin laajentaa maakulkuneuvojen toiminta-aluetta, tai sitten koneisiin voi ottaa mukaan lisäpolttoainesäiliöitä. Salamannopeaa liikkumista varten on kehitetty teleportteri, jonka voi pudottaa lentokoneesta kohdealueelle. Alfa-tukikohdan vieressä on valmiiksi yksi telesiiirin.

Aseet ovat avuttomia verrattuna nykyisiin vempaimiin, etenkin tankkien varustus (ja ulkonäkö) on suoraan kivikaudelta. Koneiden hardpointteihin voi asentaa aseiden lisäksi muunkinlaista kalustoa, kuten yönäkölaitteen ja vihollisen tutkalle näkymättömäksi tekevän häirintälaitteen.

Peli toimii koko ajan reaaliajassa, eli pelaajan kiroillessa epäloogisen valikkosysteemin kanssa vihollinen saa paukuttaa rauhassa.

Kaksinkertainen hupi

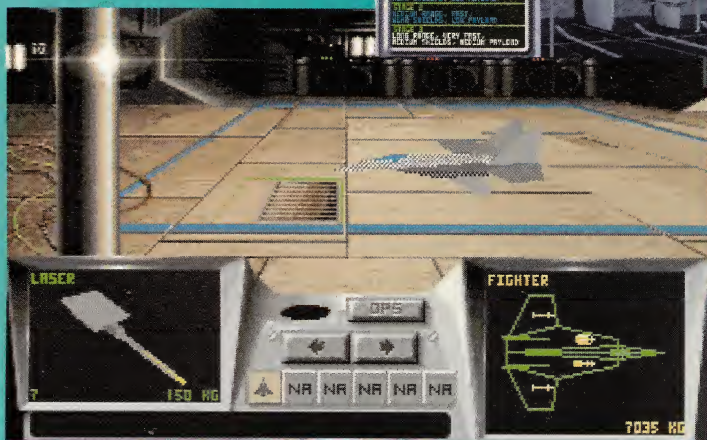
Maastossa voi yhtäaikaa olla kuusi omaa sotakonetta. Tietokoneavusteista koneiden ohjausta varten on waypoint-systeemi ja autopilotti, eli tylsät lähestymislennot voi hoitaa automaattisesti ja sitten perillä kohteessa hyökkäykset manuaalisesti. Autopilotin ohjauksessa olevat yksiköt eivät osaa hyökä-

tä tai puolustautua.

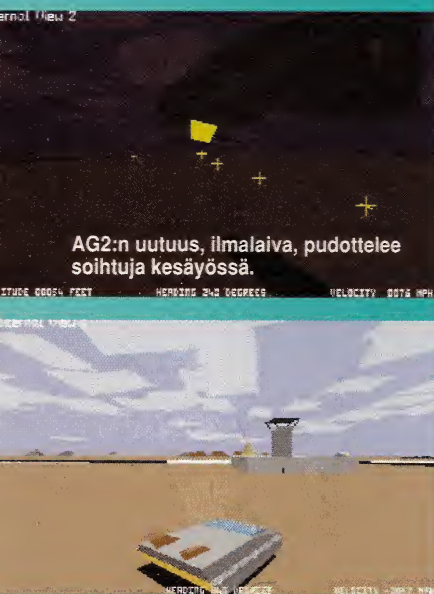
Erimoinen oivallus on, että Amiga-duon voi letkuttaa sarjakaapelilla yhteen, jonka jälkeen kaksi ihmispelaajaa voi taistella samassa pelissä yhtäaikaa. Sarjakaapelin rakennusohjeet on huomaavaisesti painettu manuaaliin. Kaksinpelissä on sama ongelma kuin AG1:ssä, eli joskus toisella koneella peli pyörii hieman etuajassa. Tilanne korjaantuu tallentamalla ja lataamalla.

Vielä on viissatanen voimissaan

Grafiikka ei PC-simujen rinnalla näytä kovinkaan erikoiselta, mutta täyttää tehtävänsä ja mikä



Aseet asennetaan koneiden hardpointteihin. Aseissa on todellista voiman tuntua toisin kuin esimerkiksi Amiga-Falconin onnettomissa ohjuksissa. Rakettikeskityksessä maasto põlisee ja lastua lentää!



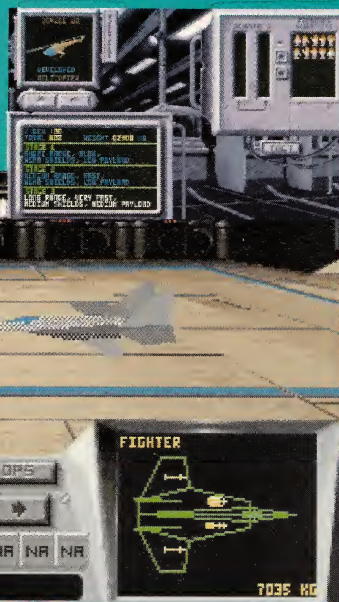
AG2:n uutuus, ilmalaiva, pudottelee soihtuja kesäyössä.

Maakulkuneuvot ovat tuskallisen hitaita, mutta niitä tarvitaan vihollistukikohtien valtauksessa ja tavarannoukkimisessa/kuljetuksessa.

tärkeintä, on nopeaa. Perusviissatasella saa kytkeä miltei kaikki yksityiskohdat pois, mutta millä tahansa nopeammalla koneella kuten A1200:lla tai Supra-turbotulla viissatasella nopeus on täysin riittävä vaikka kaikki ekstrat olisivat päällä.

Armour Geddon II ansaitsee nopeamman toimintansa ja sopivan laajuutensa takia hyvät pisteet. Realismin puutteesta viis, pääasia että on hauskaa.

Kimmo Veijalainen



Toteutus

Aseissa on mahtava voiman tunne, mutta lentohäveleiden ohjaustuntuma on outo. Peli on vauhdikas korkeillakin yksityiskohtatasoilla. Menu-systeemi on sekava, nappulat on siroteltu joka ruudussa eri kohtiin.

Kynnys

Kontrollit ovat yksinkertaiset.

Yhteenveto

Armour Geddon ykkösen pikuparannuksilla ja siistimmällä grafiikalla. Tarjoaa liian vähän uutta verrattuna siihen, kauanko peliä on odotettu, mutta vanhana Armour Geddon-fanina voin sanoa vain: I lllike it!

Sotapeli

85

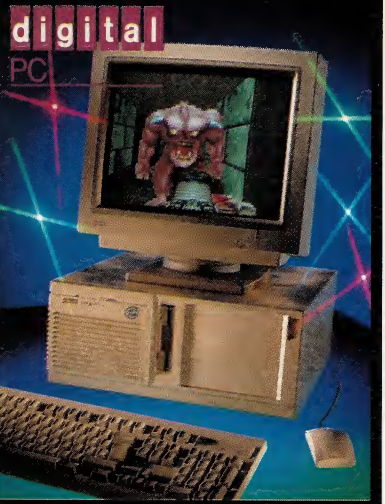
VOITTAJALLE PENTIUMIN VOIMAT!

Tiesitkö, että nyt voit voittaa itsellesi Digitalin Pentium-PC:n.

Pelit-lehden tilaajana olet automaattisesti mukana Helsinki Media Erikoislehtien järjestämässä kilpailussa, jossa palkintona arvotaan aito Digitalin Pentium-PC.

Jos et vielä ole tilaaja, soita samantien numeroon (90) 120 670 tai postita alla oleva Tilaus- ja Voittokortti meille täytettynä. Tilauksesi astuu voimaan heti ja olet mukana Pentium-arvonnassa. Jos haluat osallistua vain arvontaan, merkitse se alla olevaan korttiin; toimi silloinkin heti. Voittajana saat Pentiumin voimat.

Digitalin DECpc 560 Lpx Pentium, arvo 21.490,00 mk



Arvannon säännöt: 1. Helsinki Media Erikoislehdet järjestää kilpailun, jonka palkintona arvotaan Digitalin 21.490,00 mk:n arvoinen DECpc 560 Lpx Pentium-PC. 2. Kilpailuun osallistuvat kaikki määräaikaan mennessä palautetut, kilpailuun oikeuttavat vastaukset sekä 30.11.1994 voimassa olevat Pelit-, MikroBitti-, Prosessori- ja Tietokonelehtien tilaukset. 3. Voittajalle ilmoitetaan voitosta kirjeitse välittömästi 30.11.1994 suoritettavan arvannon jälkeen, lisäksi hänen nimensä julkaistaan Pelit-, MikroBitti-, Prosessori- ja Tietokonelehtien numerossa 1/95. 4. Kilpailun järjestäjä Helsinki Media Erikoislehdet vastaa palkinnon arpaajaverosta. 5. Helsinki Median henkilökunta ja heidän perheenjäsenensä eivät voi osallistua arvontaan.

TILAUS- JA VOITTOKORTTI

☐

Kyllä kiitos! Tilaan Pelit-lehden, osallistun kilpailuun ja voin voittaa itselleni Pentium-PC:n. Saan Pelit-lehden kätevän kestopilauksen ensimmäisen 12 kk:n jakson (10 lehteä) vain 228 markalla.

☐

En halua nyt tilata lehteä. Osallistun vain arvontaan.

4K08

Etunimi	
Sukunimi	
Lähiosoite	
Postinumero ja -toimipaikka	Puhelin (myös suunta)

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n pituisissa jaksoissa, kunnes asiakas irtisanoa tilauksensa kirjeitse tai puhelimitse asiakaspalveluumme. Helsinki Media Erikoislehdet, Asiakaspalvelu, PL 35, 01771 VANTAA, puh. (90) 120 670.

Asiakaspalvelu
PL 35
01771 VANTAA

PELIT

Kirjamerkki

TÄYTÄ JA PALAUTA HETI!

Mestariohjelmointien paluu

Kid Chaos

Magnetic Fields/Ocean

Kaikki Amigat

Minimi: 1 Mt, kiintolevyitä

pelattaessa 1,5 Mt

Ohjaus: ilotikku & -laatta

Testattu: Amiga 500 1 Mt

Vihdoin viimein Magnetic Fieldsin mainiot ohjelmoijapojat purskahtavat maankamaralle uudella luomuksellaan: parin vuoden odotus palkitaan tasohyppelyllä Kid Chaos.

Jo vuosi sitten näkemäni demo vakuutti: maisemat vierittyvät hurjan näyttävästi, väriä oli riittävästi ja hahmon ohjattavuus tuntui luontealta. Sittenmin sinisukkainen kissa on saanut tehdä tilaa pönäkälle nuijapäälurjukselle ja pelin nimi on muuttunut Kit Viciouksesta Kid Chaokseksi. (Miksi ei Kid Vicioukseksi?)

Kehystarina on vastenmielisen väkisinäpätyn makuinen, mutta käsittämättömyydessään jollakin järkyttävällä tavalla hellyttävä. Kid Chaos on kuka tahansa tavallinen luolapoika, jonka pahat tiedemiehet tulevaisuudesta kidnappaavat kivikaudelta jonnekin ensi vuosituhannelle. Hänet pakotetaan muodinmukaisiin vetimiin ja hänen reaktioitaan seurataan tieteen nimissä. Jostain kumman syystä hän saa kuitenkin pitää patukkansa.

Jossakin A.E.C:n (Artificial Environment Centre) toimitalon viihoviimeisessä sopukassa säilytetään vapauteen vievää aikakonetta. Voimakkaat suojakentät estävät pääsyn sen luo. Kuinka ollakaan, näiden mystisten kenttien energianlähteet on piilotettu Kidia ympäröiviksi virtuaali-maailmoiksi! Jos hän panisi patukkansa viuhumaan ja tuhoaisi tarpeeksi tavaraa kustakin maailmasta, hän eliminoisi suojakentät ja pääsisi käsiksi aikakoneeseen ja ansaitulle kotimat-kalle. Huh, huh.

Virtuaalimaailmat tasohyppelään sutjakkaasti kohti kunkin vaiheen maalia, exitiä. Kaikki mahdollinen rikkoutuva on särjettävä, jotta exit avautuisi. Alku-



pään kentissä aivan kaikkea ei tarvitse tuhota, mutta myöhemmissä vaiheissa lähes jokainen kohde on löydettävä ja rikottava. Alati kiristynvä aikaraja tekee tehtävän yhä vaikeammaksi.

Maailmankaikkeus on jaettu viiteen maailmaan, salaisesta puutarhasta aloitetaan ja raunio-kaupunkiin päädytään. Jokainen maailma on lisäksi jaettu kolmeen vaiheeseen ja loppu-tehtävään. Perinteisten loppuhirviöiden sijasta taistellaan aikaa vastaan simpeleissä pikku peleissä – kaikki on jälleen eliminoitava, jotta etenemään pääsisi. Onnistuneen suorituksen jälkeen pelaaja palkitaan salasanalla.

Kid Chaoksen on helppo tarttua. Kontrollit tuntuvat luontevilta, vauhtia riittää ja pelattavuuskin tuntuu olevan kohdallaan. Magnetic Fieldsin Andrew Morris ja Shaun Southern ovat repineet perus-Amigasta kaiken mahdollisen irti. Kid Chaos on yksi upeimmin ohjelmoituja

Amiga-pelejä kautta aikojen.

Toisessa maailmassa jokin alkaa kuitenkin tökkiä. Toksisen Erämaan ei toki tule ollakaan maailman miellyttävin paikka, mutta tuon vaikutelman perillevieminen pelaajaparan aivoihin pelattavuuden kustannuksella on huono ratkaisu. Maasta ponahtelevat piikit, limapallosten aiheuttamat äkkikuolemat ja toisen kentän tiukka aikaraja kiristävät pinnan pinkeäksi.

Lelutehtaassa tunnelma hie-man hilliintyy, mutta sen viimeisen rikottavan katulyhdyn etsiminen hehtaarikentistä alkaa käydä työstä. Ja vaikka huliganistiset halut saisisikin tyydytetyä, on vielä löydettävä reitti exitiin ja seuraavaan vaiheeseen.

Kid Chaos on designiltaan hurjasti velkaa Sonicin ensimmäiselle seikkailulle. Kloonia ei ehkä sentään kannata puhua, mutta Sonicin vihaajille tätä peliä ei voi suositella. Sonicin etu oli sutjakka pelattavuus, joka kostautui liiallisena helpoute-

na. Kid Chaos ei ole taatusti liian helppo, mutta pelattavuudeltaan paikoin tuskastuttava, turhauttava.

Krediittilistan mukaan ääniefekteistä huolehtinut hemmo on samalla Kid Chaoksen ainoa pelitestaaja. Yhden testaajan käyttö on aina vaarallista, pelin piirullisuuksille sokeutuu helposti. Sääli, sillä kunnollisella hinkkauksella tästä pelistä olisi helposti saatu Amigan kaikkien aikojen paras tasohyppely. Nyt Chaos Kid jää keskisarjan tarpo-jaksi, ikuiselle kotimat-kalle jon-nekin Lelutehtaan ja Teknolin-nakkeen välille.

JTurunen



Toteutus

Magnetic Fields osaa hommansa. Lotus II ja Kid Chaos jäävät ohjelmoinniltaan Amiga-pelien historiaan.

Kynnys

Helpot, sujuvat kontrollit. Alku lempeä, mutta peli vaikeutuu liian nopeasti vastenmielisen turhauttavaksi. Salasana kunkin maailman jälkeen, maailmoja kaikkiaan viisi.

Yhteen veto

Riittävän haasteen ja hyvän pelattavuuden sisällyttäminen yhteen ja samaan tasohyppelyyn on melkoisen vaikea tehtävä. Siinä ei ole tällä kertaa onnistuttu. Loistelas teknisesti, pelinä puiseva.

Tasohyppely

78



Wing Commander: Armada

Origin/EA

PC, PC CD-ROM

Minimi: Ohjekirjan mukaan
486/33, 4 MT RAM, VGA, hiiri.
CD:ltä pelaaminen vaatii 8 Mt
RAM.

Ääni: Adlib, Sound Blaster,
SB Pro, SB 16, General Midi
Kiintolevy: CD-asennus 1,2 Mt,
kokonaan asennettuna 13 Mt

Testattu: 486DX2/66 Stealth 24
VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM
450 kt/s, 14400 bps modeemi
386DX/33 Trident, 4 Mt

Ei Originia voi ainakaan yrittämisen puutteesta syyttää. Wing Commander: Academy ei vakuuttanut, nyt sama idea on terästetty sekä kaksinpelillä että strategiaoosuudella. Riittävätkö ne tekemään Wing Commander: Armadasta esi-isiensä veroisen?

Tärkein uutuus on siis mahdollisuus ottaa ystävistä mittaa. Se onnistuu modeemilla, nollakaapelilla, verkolla ja jopa samalla koneella, jaetulla ruudulla.

Kaikki modeemipelejä pelanneet tietävät, millaista hiusten repimistä yhteyden toimimaan saaminen voi pahimmillaan olla. Yllätyksekseni Armadan yhteydenotto toimi ilman ongelmia heti ensimmäisellä kerralla ja jopa lentäminen sujui ilman suurempaa nykimistä tai pätkimistä. Muutamaa kaatumista lukuun ottamatta saavutus on kunnioitettava kotoisilla roska-linjoilla, ja Armada ansaitseekin modeemin käsittelystä täyden pinnat.

No carrier

Aluksi Armada näyttää ylenpalttisesti, sillä pelaajalle tarjotaan neljää eri pelitapaa. Gauntlet on jo Academystä valitettavan tuttua lentelyä, jossa yksinkertaisesti lahdataan vastustajia aalto aallon jälkeen. Muutaman kymmenen tapon jälkeen homma alkaa hatuttaa todella vakavasti, sillä Wing Commandereiden taistelu yksinään on itseään toistavaa. Edes siipimiehenä lentävä kaveri ei tee asiasta mielekkäämpää, antaahan ai-noastaan mahdollisuuden testata tiimityötä käytännössä. Battle on yhtä tylsää räiskimistä, paitsi tällä kertaa maalitauluna toimii



Kissat linjoilla

kaveri tai tietokone.

Armada-optiossa pelaajat saavat yhden tukialuksen ja planeetan alustelakkoineen ja kaivoksineen. Kaivamillaan mineraaleilla pelaaja voi rakentaa lisää kaivoksia eri planeetoille, tuottaa hävittäjiä telakoillaan ja pystyttää linnoituksia planeettojensa suojaksi. Kaivoksia ja muita roinaa voi joka planeetalle tehdä yhden laatuaan, ja näin pelaajan pitäisi laajentaa laivastoaan ja osuuttaa sektorista. Tämä siis teoriassa.

Todellisuudessa pelaaja tekee pari kaivosta ja odottelee yhden raskaan hävittäjän valmistumista. Tämän jälkeen hän haistattaa pitkät kaivoksilleen ja etsii käsiinsä vastustajan tukialuksen, jonka torpedoi ja voittaa pelin. Parhaassa tapauksessa ei pelaaja joudu edes lentämään, sillä ilman suojaa

jäänyt tukialus tussahtaa automaattisesti.

Kampanja-moodi on muuten aivan sama, paitsi lentäjä joutuu kärsimään tiensä läpi 11 samankaltaisen sektorin vain nähdäkseen vastustajan kotimaailman räjähtävän. Se siitä strategista.

Kaikki pelityypit ovat yksistään pelattuna kuolettavan tylsiä, eivätkä ne kaverin kanssa kisaillessakaan paljon innosta. Ainoa mukavana puolena Armadassa voidaan vihdoin katsoa kumpi oikeasti on parempi pilotti.

Vain muutaman aluksen tähden

Toisena porkkanana Armadan grafiikkaengine on vihdoin saatu päivitettyä Strike Commanderista tuttuun versioon. Poissa

ovat siis stuttuiset bitmapit ja tilalla ovat todella tyylikkäästä yksityiskohtaisista alukset. Aivan vierestäkin katsottuna koneet näyttävät teräviltä ja kauniilta, ja ne myös tuntuvat kolmiulotteisilta. Lähes kaikki alukset ovat uusia, ja niitä kaikkia voi myös lentää. Mitään järjestyttävää tapokonetta mukana ei kuitenkaan ole. Mukavana graafisena jippona alusten suojakenttä välähtää ja säkenöi, kun siihen osuu.

Musiikillisesti Armada tallaa kultaista keskitetä ja tehosteet ovat lähinnä aseiden piipahduksia ja pamahduksia. Muutamat vastustajien solvaukset kaikuivat oudon hiljaa muun metelin takaa. Joystickillä lentäminen vaatii hieman totuttelua jo Privateerista tutun hyppivän tähtäimen takia.

Originin ja Intelin diili sen sijaan alkaa pikkuhiljaa jurppia, sillä Armadakin ilmoittaa vaativansa 486/33:n toimiakseen. Todellisuudessa peli pyörii aivan jouhevasti vielä 386DX/33:ssa, jossa on vielä sikahtas Trident näytönohjaimena. Suurtakaan nopeuseroa ei 486DX2/66:een ollut huomattavissa.

Kaiken kaikkiaan Armadaa ei kauan jaksa pelailla. Uusien alusten ja grafiikkojen tultua tutuksi peli jää hyllyyn pölyä keräämään hyvin toimivasta modeemipelistä huolimatta.

Tapio Salminen



Kilrathien tukialus tuntuu suorastaan odottavan torpedoa luokseen.

Suojajohdte toiminnassa.

Toteutus

Strike Commanderista tuttu engine tuo kauniit alukset ja yllättävän nopeuden hitaammissakin koneissa. Modeemi-peli toimii teknisesti hyvin.

Kynnys

Enemmän lentotunteja kuin kaverilla.

Yhteenveto

Tylsä ja itseään toistava peli, jota on kaunis katsella.

Shoot'im (or her) up

70

Star Crusader

Take 2/Gametek

PC, PC CD-ROM

Minimi: 386, 2 Mt RAM, VGA, hiiri

Ääni: AdLib, Sound Blaster, SB Pro, PAS, Covox Sound Master II, Wave Blaster, SCC-1, LAPC-1
Kiintolevy: 100 kt CD:ltä pelattaessa

Testattu: 486DX2/66, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

STAR CRUSADER

Ensimmäinen RISTIRETKI

Joskus menestyspelikloonien saapuminen markkinoille kestää yllättävän kauan. Tunnistakaapa esikuva: Gameteikin Star Crusader on ampumapeliuonteinen, kolmiulotteinen avaruustaistelupeli oikealla juonella ja sitä eteenpäin kuljettavilla välianimaatioilla terästettynä. Ja nyt kaikki yhdessä: "Mutta sehän on Wing Comm..."

Kunnon avaruusooppera on aina tervetullut eikä esikuvissa ole mitään pahaa, kunhan lopputulos vain on hyvä. Ja hyvä Star Crusader kieltämättä on.

Valloittajan oikeus

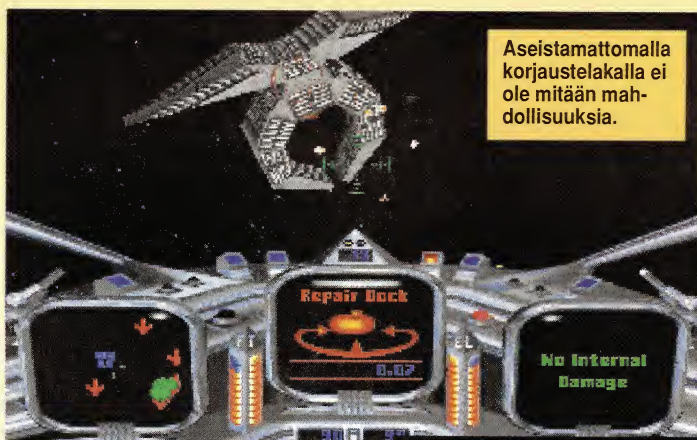
Goren imperiumi on galaksin voimakkain ja mahtavin valta, joka jatkuvasti etsii itselleen uutta elintilaa ja alamaista. Goren pitävät itseään vapauttajina ja kouluttajina, jakavathan he surutta sekä tietotaitoaan että teknologiaansa johtamilleen kansoille. Mutta kun Imperiumi saapuu Ascalon Riftin reunamille, eivät alueen asukkaat päädykään myönteiseen integraatioratkaisuun. Sota on väistämätön.

Roman Alexandria, Imperiumin parhaimman hävittäjälentueen kapteeni, lähetetään joukkueineen paikalle tekemään selvää vastustajista. Sodan edetessä kaikki ei kuitenkaan suju aivan odotetusti ja Roman joutuu punnitsemaan tekojensa oikeutuksia ja omaa moraaliaan.

Joukolla sotaan

Star Crusader noudattaa hyväksi havaittua kaavaa. Ennen tehtä-

Aseistamattomalla korjaustelakalla ei ole mitään mahdollisuuksia.



Repair Order Menu
22 damage suffered, tolerance 87 (25%)

1. Thrust (0 of 5)
2. Shields (0 of 5)
3. Fire Control (0 of 4)
4. Laser (0 of 6)
5. Starup (0 of 5)
6. Torp (0 of 6)
7. Radar (0 of 4)
8. Afterburner (2 of 3)
9. Vector Beam (0 of 4)
10. Eject (0 of 2)
11. Armor (20 of 25)

Joukkojen menestyksen näkee karttahuoneessa, jonka sisältöä päivitetään jatkuvasti.



Korjaustietokoneen työjärjestyksen ohjaileminen sujuu kätevästi omalta näytöltään.

Crusaderin oma suojatehoste toiminnassa.



vää kunnellaan selkeästi digitoitu käskynjako ja valitaan tehtävään sopivat siipimiehet ja sotakoneet. Itse lennossa yhtäläisyydet Wing Commanderiin sen kun kasvavat, jopa toimintanäppäimet ovat suurilta osin samoja. Ohjaus sujuu ongelmitta joystickillä, tähtäin ei loiki tai takeltele kuten Originin Privateerissa tai Armadassa.

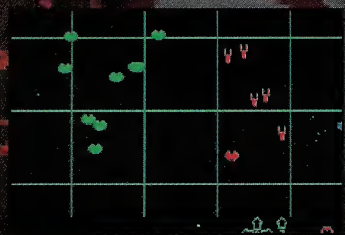
Lennettäviä hävittäjiä on kaikkiaan 13, joista suurin osa tulee käyttöön vasta tiettyjen juonenvänteiden jälkeen. Sankaria ei ole unohdettu yksin avaruuteen, vaan siipimiehiä voi olla mukana lähes kymmenen kappaletta. Jokaiselle voi jakaa ohjeita pitkistä listasta, ja kommunikointi sujuu kätevästi sitä varten tehdyllä ruudulla. Radioliikenne on vilkasta eetterin kohistessa avun- tai voitonkiljahuksista.

Ympäristöä voi tarkailla zoomattavasta kartasta, josta myös näkee alusten kohteen ja vaurion. Aluksissa on runsaasti toimintoja, jotka tekevät lentämisestä muutakin kuin pelkkää vihollisen lahtamista. Lähes jokaisessa mallissa on automaattinen korjaussysteemi, jonka voi määrätä korjaamaan hajonneita systeemeitä halutussa järjestyksessä. X-wingahtavasti lentäjä joutuu säätelemään myös aluksen laitteiden energiasaannin järjestystä.

Tiedustelu on taiteista jaloin

Pelin kuluessa Roman joutuu useaan otteeseen esimiestensä mielivallan kohteeksi, ja lopulta tulee piste, jossa Roman joutuu päättämään pysyväkö uskollisena gorenalaisena vai loikatako vihollisen leipiin. Ratkaisu on täysin pelaajasta kiinni, joten moraaliset henkilöt voivat siirtyä auttamaan entisiä vihollisia tai valtakunnalleen uskolliset voivat viedä Goren imperiumin oikeutettuun voittoon. Näin tehtävät muodostuvat osin erilaisiksi, minkä lisäksi pelaajan menestys vaikuttaa sodan kehitykseen. Pelissä on siis melko epälineaarinen tarina ja paljon mahdollisia tehtäviä, manuaalin mukaan yli sata.

Muutenkin Star Crusader on poikkeavan monipuolinen. Hyökkäys- ja tuhoamistehtävät eivät ole ainoa ilo, vaan muka-



na on alusten kaappaamista, diplomaattisia neuvotteluita ja miinakenttien puhdistusta. Suunnittelijat ovat ilmeisesti pitäneet Star Trek II: Wrath of Khanista, sillä muutama tehtävä käydään tähtisumun sisällä. Purppurassa energiapilvessä lentäminen aiheuttaa aluksille häiriötä ja lyhentää aseiden kantamaa, lisäksi torpedot ovat nebulassa hyödyttömiä, sillä lukituksen saaminen on epätoivoisen vaikeaa tai epävarmaa.

Omaperäisimpiä ovat kuitenkin vakoilukoneella lennettävät tiedustelutehtävät. Intruderissa oleva vaippalaite tekee aluksen tutkassa näkymättömäksi, mutta ei peitä sitä paljaalta silmältä. Kun kohteen luotaaminen onnistuu vain lähietäisyydeltä, muodostuu tehtävistä jännittäviä pujottelutuokioita. Liian läheltä lentävä vihollishävittäjä huomaa koneen, joten pelaaja joutuu ennakoon suunnittelemaan reitinsä ja ajoituksensa tarkasti. Tiuhan vihollisverkon läpi pujahtaminen ja avaruusaseman viereen hiipiminen vaatii taitoa ja harjoittelua, mutta on vaivan arvoista.

Kaunis ja virtaviivainen

Graafisesti Crusaderilla ei ole hävettävää. Gouraud- ja Phong-varjostetut hävittäjät ovat kauniita, joskin hieman hassun oloisia ja vektoripohjaisen grafiikan ansiosta pysyvät kauniina läheltäkin katsottaessa. Osumasta välähtävät suojat ovat maukas lisä.

Kuten Wing Commandereissa, myös Crusaderissa tehtävien väleihin on ripoteltu animaatiopätkiä. Niitä on ympätty hieman harvempaan kuin Wingeissä, mutta silti ne ajavat tehokkaasti asiansa juonen kuljettajina. Myös jokaista tehtävää edeltävä

käskynjako vie juonta eteenpäin ja lisää pelin tunnelmaa. Välianimaatiot ovat renderoitua taidetta, mistä johtuen ihmisten kasvot ovat huvittavan kulmikkaita ja suunliikkeet suorastaan riemukkaita.

Pelin CD-versiossa on paljon puhetta, joka on erittäin virheettömästi digitoitua ja hyvin näytettyä. Näyttelijät ovat eläytyneet ihailevasti rooleihinsa ja tunne paistaa läpi kaikista repliikeistä. Korppuversiota varten tarjolla on oma puhepaketti klassiseen Wing Commander -tyyliin.

Musiikki on suurimmalta osalta keskitasoista rimputusta, joka menee taustalla, mutta ei houkuttele kuuntelemaan. Tehos-

teet ovat normaaleja aseiden ääniä ja räjähdysä, joita on kuitenkin kylvetty mukaan tavallista enemmän. Normaali taistelu onkin täynnä räjähdysten ja aseiden ääniä ja siipimiesten riemunkiljauksia.

Mukana on myös huvittavia yksityiskohtia, sillä gorenen vastustajien piilotukikohta sijaitsee ulkoisesti melko lailla Star Warsien Hothia muistuttavalla planeetalla.

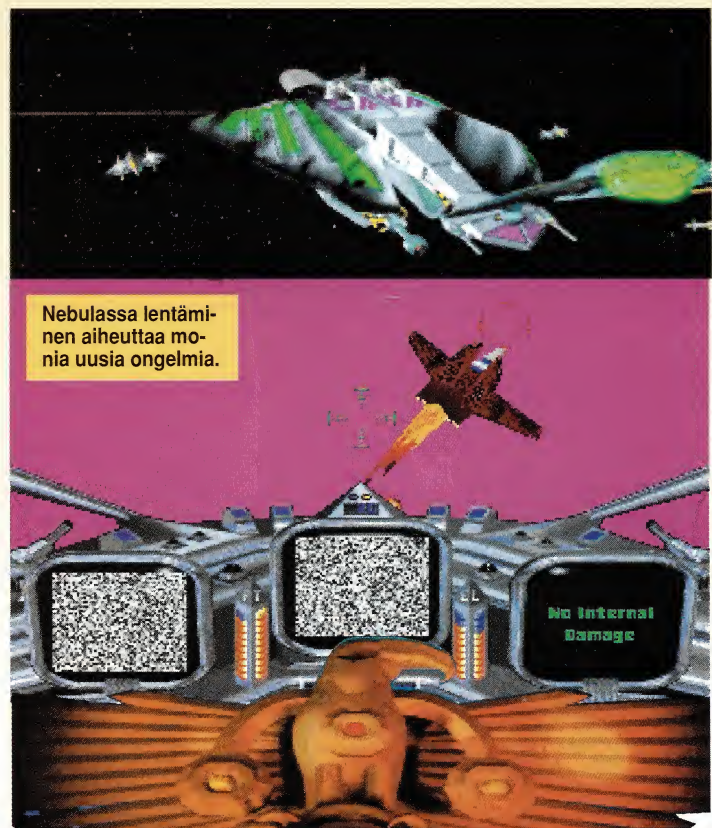
Iloinen yllätys

Pelissä on valittavissa kuusi eri vaikeuastetta, jotka vaihtelevat helposta mahdolltomaan. Normaalitasollakin lentäminen tarjo-

aa ajoittain riittävästi haastetta, sillä vihollisten tekoäly pitää ne tiukassa liikkeessä. Muutamat tehtävät putoavat harakiritasoi- seen kastiin, joten kertaus on opintojen äiti. Mitään tiefightermaista päiviä kestävää rullanssia ei tosin pääse syntymään, ja vaikeudet ovat aina lopulta voitettavissa.

Kokonaisuutena Star Crusader on yllättävän nautittava paketti, jonka useat juonimahdollisuudet ja hyvin ajateltu tehtävä rakenne kiinnostavat loppuun asti. Erit- täin hyvin onnistunut Wing Commander -klooni, jossa on jotain itsekä keksittyä. Mannaa kaikille avaruussimujen ystäville.

Tapio Salminen



Toteutus

Tyylikästä taidetta ja selkeää ja hyvin toteutettua puhetta.

Kynns

Sitkeyttä tai paljon lentokoke- musta.

Yhteenveto

Viihdyttävä ja kaunis peli uskolliseen Wing Commander -traditioon.

Simulaattori/ammuskelu

87

Doom II: Hell on Earth

Id Software/Virgin

PC, PC CD-ROM

Minimi: 386/4 Mt (käytännössä 486/8 Mt)

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), CUS, General Midi, Roland (MT-32, SCC-1)

Ohjaus: N, H, J, Cyberman
Kiintolevy: 16 Mt

Testattu: 486/50/8 Mt, SB16 +
General Midi



Duumipe

ruusaseman ja poistamaan voimakentän, joka estää pelastus-alusten lähdön pois tuhoontuomitulta palloselta. Doom II sisältää siis 32 uutta tasoa, joista kaksi salaisia.

Niin että semmoista.

Puoli tusinaa demonia

Doom II tarjoaa vähän uutta. Ehkäpä suurin pettymys on se, että uusia aseita on vain yksi: kaksipiippuinen superhaulikko, joka on hidas mutta varsin tehokas. Id nimittäin suunnitteli korvaavansa epätydyttävät pyssyt eli plasmakivääriin ja BFG9000:n jollain mielenkiintoisemmilla viirityksillä, mutta eipä niin sitten tehnyt.

Vanha hirviökaarti on saanut kuusi (kuusi kuusi) uutta jäsentä. Commando on konetykillä varustettu (kivasti mossahtava) paksu zombie. Mancubus on myös paksu, mutta ammuskelee tuplatulipalloja. Tämän demonin parhaisiin puoliin kuuluu tyydyttävästi irtoava päälaki.

Arachnotronit ovat Cyberspiderin pikkuveljiä, sellaisia plasmakivääreillä varustettuja kiusankappaleita. Hell Knightit ovat heikompi (ja erivärinen) Baron of Hell -variaatio. Pain Elemental muistuttaa Cacode-

●●Ja niin koitti Tuomiopäivä II. Taas tanssahtelevat demonit moottorisahan tahtiin ja laulusta huolehtii konetykki. Doom II ilmestyi siis virallisesti, vain puoli-toista kuukautta piraattiversiota myöhemmin.

Moni peli ei näin suuria ennakko-odotuksia ole herättänyt, joten Hell on Earthin ilmestyessä osa pelaajista, etenkin Doom-veteraanit, olivat lievästi petettyjä. Kuten loogista oli

odottaa, Doom II muistuttaa Doomia kuten Spear of Destiny Wolfenstein 3D:tä.

Anteeksi, mikä on Doom?

On teoriassa mahdollista, joskin epätodennäköistä, että ilmiö nimeltä Doom on jollekulle uusi tuttavuus. Lyhyt tiivistelmä: Doom lienee tunnetuin tietokonepeli kautta aikojen. Se kertoo avaruusmerijalkaväen sotilaasta, joka taistelee tiensä läpi demonien täyttämien tukikohtien salamannopeassa kolmiulotteisessa maailmassa.

Makoisalla asevarustuksella, aina moottorisahasta täystuhoaseisiin, elimoidaan lukuisaa demonilaumaa erittäin verisin graafisin tehostein. Pelkästään poikkeuksellinen väkivalta olisi riittänyt klassikkostatukseen, mutta Doom on muutakin. Sarjakaapelilla tai modeemilla kak-

si, verkossa neljä pelaaja voi posauttaa ilmat joko toisistaan tai hirviöistä (yleensä toisistaan), seurauksena se, että monissa likeyrityksissä ja vastaavissa Doom-peluu on ankarasti kielletty.

Ja vielä kolmantena bonukse- na Doom on maailman muuttel- tavin peli, johon hakkereiden apuohjelmien avulla voi muutta- ta kentät, grafiikat, äänet ja jo- pa osittain itse pelin parametre- ja. Seurauksena Doom-hysteria on jo ajat sitten jättänyt järkevän tason taakseen ja kohonnut käsittämättömyyksiin.

Honey, I'm home!

Kun maailmankaikkeuden kovin avaruusmariini vihdoon palaa Maahan, kuinka ollakaan: sehän on jyrätty. Ihmiskunnan rippeet saadaan vielä pelastet- ta, mikäli joku pystyy taistele- maan tiensä läpi vallatun ava-



ikkko ja Tuusannuuskamuiikkunen



moneja, mutta sylkee suustaan Kadotettuja sieluja. Siksi sen eliminointi on vähän vaikeaa, kun yleensä edessä kelluukin kallo.

Pinon pahin on kuitenkin Archvile. Ensinnäkin se on varsin kestävä. Toiseksi sen ase on magia, eli jos Archvile on vielä näkökentässä kun se saa loitunsaa loppuun, tulee ikävästi vahinkoa. Pirullisinta on kuitenkin Archvilen kyky herättää jo tapetut hirviöt uudestaan eloon. Voi sitä riemua kun panokset ovat vähissä, mutta hirviöt tulevat uusintana.

Uusilla hirviöillä on uudet ääniefektit, luonnollisesti, ja Doom II sisältää paljon myös uusia seinä-, katto- ja lattiagrafiikoita. Tee-se-itse-miehiä kiinnostavia uusia erikoisefektejä (eli linedefejä) on myös joukko, suurin osa nopeutettuja versioita ovista, hisseistä ja vastaavista. Ainoa varsinainen uutuus on vain hirviöille tarkoitettu teleportteri.

Äi-tiiiii!

Doom II:n heikkona puolena on se, että se julkaistiin oikeastaan liian myöhään. Maailmalla liikkuu jo tuhansia itse tehtyjä tasoja originaali-Doomiin, joten melkoinen osa potentiaalisesta pelaajakunnasta on jo valmiiksi päälakea myöten täynnä koko Doomia. Minä ainakin olen.

Lisäksi Doom II:n tasot muistuttavat niitä itse tehtyjä "haulikko, kyberdemoni ja kymmenen kikan kätkeyty Exit" -tasoja, joita

minä pelasin tylsistyneenä ja huijauskoodeja käyttäen. Nautittavan aivottomasta, mutta puhtaasta pyssyjen jylsytelystä on ajautettu liian kauas massiivisiin hirviölaumoihin ja kikka-kepponen-kenttiin, ja kiusaus turvautua huijailuun on välillä ylityspääsemätön, varsinkin viimeisessä kentässä. Saa olla aika fakiiri, jos Doom II:n nykyiseen vakioksi muodostuneella vaikeustasolla eli Ultraviolencella läpi ilman huijailua tai ylenmääräistä tallentamista.

Teknisesti Doom II ei poikkea edeltäjistään: erinomaiset ääniefektit (ne uudetkin), hyvä musiikki, nopea grafiikka ja pelattavuus kohdallaan. Nelimegaisten koneiden kannattaa käydä lisämuistiostoksilla, sillä nykymen niillä on, aiheeseen tosin sopivasti, yhtä helvettä.

Idin pojat ovat aika epeleitä. Doom II:een on kätkeyty muutama hauska pikku vitse: kaksi piilotasoa sisältää tutunnäköisiä sinipukuisia veijareita ja seinäkoristeita Idin edellisestä menestyselystä Wolfenstein 3D. Toisen tason lopusta löytyvät hirtetyt Commander Keenit, aidoilla PC-piipieriefekteillä vielä, huvittivat jo paljon. Ja löytyy kentästä 30 John Romeron irtopääkin, ainakin kun käyttää uutta huijauskoodia IDCLIP ja kävelee läpi seinien.

Pedon versio

Doom on versiomallia v.1.666 (heh), joka on siis sama kuin

vanhan Doom uusin inkarnaatio. Peruskäyttäjälle tämä näkyy lähinnä kelvollisena monipeluuohjelmana, joka sallii puhelin-numerotietokannat, nopeammat modeemiyhteydet, varppaukset ja tukun muita asetuksia.

Deathmatchista on mahdollisuus valita uusi versio 2.0, jossa tavarat ilmestyvät keräilyä jälkeen aikanaan taas näkyviin.

Doom II:n CD-ROM-versio pyörii ihan hyvin rompulta (toitevat Internetin uutisalueet) ja sisältää bonuksena ensimmäisen Doomia.

Objektiivisesti Doom II on parempi kuin Doom, joka se puolestaan on täysiverinen klassikko (tai täysin epäpelattava, huonon näköinen ja tylsä Wolfenstein 3D-kloonin, niin kuin comp.sys.amiga.games-uutisalue Internetissä pääsääntöisesti kertoo). Kenttien suunnitteluun olen pettynyt, mutta muuten Doom II on täyttä tavaraa. Ja Doom II:sta tulee se versio, jonka varaan kaikki uusi kiva tee-se-itse tulee rakentumaan.

Ainoa syy jättää Doom II hankkimatta on se, että on viimeistä pystyssä olevan hiuksen kärkeä myöten totaalisen Doom-tyllästy. Sitten vaan odotetaan Idin Quakea, Doom-klooneja kyllä tulee odotusta keventämään.

Nirvi

Toteutus

Tapahtumia ei edelleenkään tarvitse arvailla. Nykii totuttua enemmän kahdeksallakin megalla.

Kynnys

Suvaitsevainen mieli ja nopeat refleksit.

Yhteenveto

Doomin isku on edelleen pelimaailman järkähtämättömin.

Räiskintä



Logitechin Vastaisku...

WingMan™

295,-



WingMan™
EXTREME

395,-



WingMan™

Lennä ilkeämmin, kovemmin ja nopeammin

- Käteen sopiva muotoilu, joka mahdollistaa tuntien väsymättömän pelaamisen
- Ohjaimessa on kaasutin, jolla voit säätää suoraan nopeutta
- Pehmeä ja täsmällinen liikerata
- Tukeva rakenne, joka on suunniteltu kestämään rankimmankin pelituokion
- Raskas pohja, joka tuo vankkuuden
- Yli kaksimetrisen kaapeli
- Vuoden takuu



Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Puh. 921-2546 666
Fax. 921-2546 777

Jälleenmyynti hyvin varustetut
jälleenmyyjät kautta maan

WingMan™ EXTREME

Sisäänrakennettu ThrustMaster-yhteensopivuus lennättää sinut uusiin ulottuvuuksiin

- Aerodynaaminen ja ergonominen muotoilu sekä tukeva pohja mahdollistavat tuntikausien pelaamisen
- Neljään suuntaan toimiva 'kytkinhattu' tekee mahdolliseksi kuvakulman muuttamisen 360 astetta
- Neljä korkealaatuista kumilla suojattua nopeatoimista kytkintä
- Yli kaksimetrisen johto
- Vuoden takuu

Tässä luettelo muutamista niistä peleistä, jotka hyödyntävät WingMan Extremen erikoisominaisuuksia:
Comanche • Falcon 3.02 • F14 Fleet Defender •
F15 Strike Eagle III • Strike Commander • TIE Fighter •
Tornado • X-Wing

Warlords II Scenario Builder

SSG

PC

Minimi: 386SX, 2 Mt RAM,

tuki: VGA

Ääni: Ei

Ohjaus: H, N

Testattu: 386/40

SSG:n Warlords II on pysynyt pelaajien kiinnostavalla, eikä ihme, sillä pelattavilla fantasiastrategioilla on aina kysyntää. Monenkin sotaherran päässä on liikkunut haave omien skenaarioiden tekemisestä, ja nyt haaveista on vihdoinkin mahdollisuus tehdä totta yhtiön julkaiseman Scenario Builderin myötä. Ohjelma tarjoaa aakin mahdollisuuden konfliktin luomiseen ensi askelista alkaen.

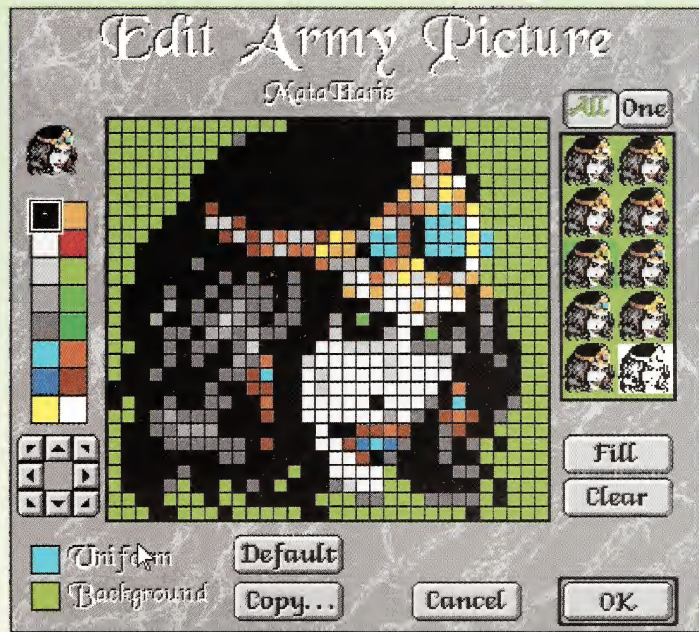
Uuden pelin hinnalla myytävältä editorilta sopii tietenkin odottaa paljon. Scenario Builderilla voi suunnitella itse skenaariossa käytettävät yksikkötyypit, piirtää kartan, piirtää mieleisensä ikonin kunkin osapuolen kaupungille, sekä säätää pienempiä lisäominaisuuksia, kuten maagisten tavaroiden nimiä ja vaikutuksia, raunioissa kohdattavien hirviöiden nimiä ja vahvuuksia, sankareiden nimiä ja eri osapuolten aloitusrahsummaa. Kaikki toiminnot ovat kätevästi valittavissa menuista, eikä näppäimistöä juuri tarvita.

Magna Carta

Kartan piirtäminen on luonnollisestikin pelin ehkä tärkein osuus. Piirtely onnistuu kahdella tasolla: normaalilla näytöllä sen kokoisena kuin maasto itse pelissä näkyy, sekä suuremmassa mittakaavassa, joka on käytännöllinen mantereita ja muita suuria alueita suunniteltaessa. Lähikarttaa piirrettäessä muutokset eivät välittömästi näy yleiskartasta, vaan se on päivitettävä erikseen remap-komenolla, mikä hankaloittaa hieman yleiskuvan hahmottamista pienillä muutoksilla tehtäessä. Päivittäminen ei onneksi kestä kovin kauan.

Lähikarttaan piirretyt maastoruudut näyttävät aluksi puhtaasti Legolandilta, mutta Smooth Screen -toiminnolla peli pyörittää rantaviivoja ja muuttaa gra-

Oma sota paras sota



fiikan sulavammaksi. Koko karttaa muutettaessa tämäkin vie tosin hieman aikaa. Kartan piirtämisessä lähes ainoa valituksen aihe on maastotyyppien vähyys, niitä kun ei valitettavasti ole mahdollista suunnitella itse.

Monia yksiköitä

Yksiköitä editoitaessa pelaaja voi piirtää niille omat kuvat sekä muuttaa niiden bonuksia. Bonuksia on omien joukkojen moraalien kasvattamisesta erilaisiin liikkumisbonuksiin, samaan tapaan kuin itse pelissäkin. Positiivista on erityisesti se, että W2SB sisältää useita uusia armeijasettejä, jotka mahdollistavat sotimisen muuallakin kuin fantasiamaailmassa, esimerkiksi 1900-luvun alun Euroopassa tai vaikka avaruudessa. Uusissa ar-

meijaseteissä on myös aikaisempiä huolitellumpi grafiikka.

Yksiköiden käyttöönotto onnistuu kaupunkien kautta, eli sijoitettuaan kartalle kaupunkia pelaaja pääsee määräämään mitä yksiköitä nämä pystyvät valmistamaan. Joistain yksiköistä voidaan myös tehdä liittolaisia, joita saa avukseen raunioista tai tempeleistä tehtävän suorittamisen jälkeen.

There can be only one

Joitain puutteitakin ohjelmasta toki löytyy. Mahdollisuus siirtää yksiköiden ikoneja armeijasettistä toiseen olisi tuonut enemmän vaihtelua yksikköpuolelle. Myös jonkinlaisten yksinkertaisten tavoitteiden lisääminen olisi tuonut peliin lisäpontta, erityisesti suurista skenaarioista tulee lop-

pua kohden helposti varsin puuduttavia, sillä peliä on jatkettava kunnes vain yksi pelaaja on jäljellä.

Mutta tällaisenaankin W2SB avaa Warlords II:een kokonaan uusia ulottuvuuksia. Ohjelman mukana tulee myös kiitettävä määrä uusia skenaarioita, joita voi helposti käyttää apuna omia suunnitellessa. Kaikenlaisten pikkuyksityiskohtien määrittely ja varsin vapaat kädet tekevät Warlords II Scenario Builderista oivan työkalun itse pelin ystäville, vaikka jäinkin hieman ihmettelemään ohjelmasta huudettavaa uuden pelin hintaa: W2SB olisi voitu julkaista hieman halvemmallakin. Alkuperäiseen Warlords II:een seonneille todellinen pakko-ostos.

Uusien skenaarioiden pelaamiseen ei välttämättä tarvita Scenario Builderia. Sen mukana tulee Warlords II:n päivitys versioiksi 1.1a, johon tuo mahdollisuus on lisäksi. Kyseinen päivitys sekä uusia skenaarioita löytyy Pelit-BBS:stä.

Mikko Alapuro



Toteutus

Erittäin käyttäjäystävällinen ja helposti opittava. Pienet odotukset kartan päivityksessä ja maaston pehmentämisessä häiritsevät hiukan, mutta minkä nopeudessa häviää sen monipuolisuudessa voittaa.

Kynnys

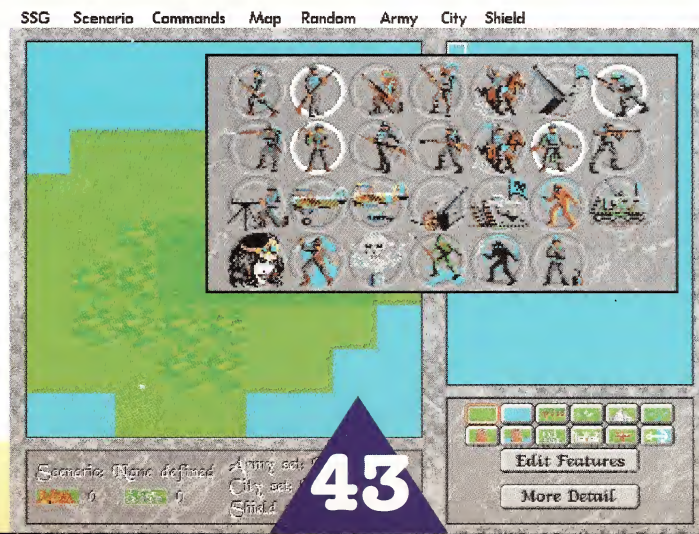
Manuaalia ei kovin paljon tarvita.

Yhteenveto

Warlords II:een toimiva ja monipuolinen työkalu, jota pelin ystävät tulevat taatusti rakastamaan.

Strategiapelin lisälevyke

89



Universe

Core Design

Amiga 1 Mt

Muuta: ei saa kiintolevyille, ei tue lisälevyasemia. 5 levykettä.

Ohjaus: H

Testattu: A500 28 Mhz, 4 Mt

Kaukana kotoa

Ei voi väittää, että Amiga kärsisi seikkailupelien liikatarjonnasta. Onneksi ne harvat ilmestyvät ovat sentään hyviä. Universea voidaan pitää uutena aluevaltauksena, sillä Kaksi Isoa – LucasArts ja Sierra – eivät ikinä ole repineet Amigasta tällaista jälkeä kuin Core.

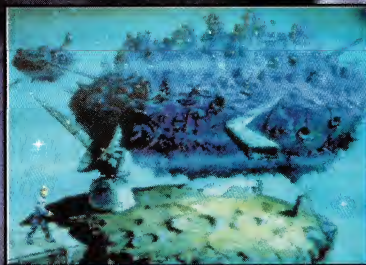
Kun Boriksen, parikymppisen assosiaalisen tietokonefriikin äiti lähettää miekkosen setänsä luokse asioita hoidamaan, kuuluu historian lehtien havinaa. Einsteinmaisen keksijäsedän kämpässä on nimittäin jonkinlainen materiasiiirrin käyttövalmiina, ja uteliaan Boriksen on aivan pakko heti setänsä tarkkaavaisuuden hellittäessä antaa periksi mielihaluillensa käpelöidä laitteen hanikoita. Zzap vain, ja Boris huomaa olevansa toisessa maailmassa – ei vaan toisessa maailmankaikkeudessa.

Ihmeen kaupalla Boris on siirtynyt Paralelaan, antimateriasta koostuvaan universumiin. Hänen ympärillään on näkymätön ohut kalvo, joka eristää antiatomit hänen kehonsa atomeista ja näin estää niiden ja koko senhetkisen olinpaikan hallitsemattoman leviämisen avaruuteen kuin Alderaan konsanaan. Boriksella ei ole hajuakaan siitä missä hän on, mutta jotenkin hän ymmärtää uuden olinpaikkansa kielii ja laitteita, sekä pysyy hengissä vähähappisessa ympäristössä. Lisäksi hän näkee visioita tapahtumista toisella puolella Imperiumia. Mies on siis muuttunut Ö-luokan Marvel-sankariksi.

Uhka Imperiumille

Pelaaja aloittaa tiensä Virgan Imperiumin alueelta, jota hallitsee keisarikuningas Neimises. Virganin kansa on sorrettua ja sitä pidetään kurissa raa'alla voimalla ja tyytyväisenä huumeiden avulla. Karkkiautomaatista saa piristeitä, porukka litkii vihreää brandyä kaiken päivää, ja sitä rataa. Köyhyys on yleistä ja kaupungit masentavia loukkoja. Melkein kuin turistimatka New Yorkiin.

Vanhan Keisarin apulaisena on supertietokone, Ylin Havainnoitsija, jonka sensorit ovat levittäytyneet koko Imperiumin alueelle. Keisari on tietokoneen kanssa niin tiiviissä yhteistyössä, että koneesta on tullut osa hänen tietoisuuttaan. Keisari pystyy jopa ennustamaan tulevaisuutta ja uskoo olevansa jumala. Tietokone on kuitenkin jo ehtinyt matemaattisesti todistaa olevansa jumala, joten pieni närä kahden hallitsi-



janpuoliskon välillä on luonnollista. Paha kyllä Keisarin ruumis on iän myötä pahasti rappeutunut, mutta tähänkin hän on jo keksinyt ratkaisun...

Keisari pelkää miehen toisesta maailmasta olevan uhkaksi hänelle, joten tuntiessaan Boriksen läsnäolon Imperiumissaan hän lähettää uskollisen alamaisensa, Paroni Kaleevin päästämään tunkeilijasta ilmat pihalle. Voiko päivä paremmin alkaa, varsinkin kun Boriksen ainoa motiivi Paralelissa seikkailemiselle on päästä takaisin kotiinsa.

Hillittyä hauskaa

Huumoria ei ole sotkettu Universeen paljoakaan, ja ne vähäisetkin vitsit perustuvat pelkkään tekstiin. Boriksen tavatessa pienen Yoda-kloonin hän kysyy: "Etkö ollut Tähtien Sodassa tai jossain?"; löydettyään paikallisen muodin mukaisen asusteen hän kehuu pohjattomien ACME-taskujen "olevan must kaikissa seikkailupeleissä".

Universe on kuin vakavampi versio jostain aiemmasta Space Questistä. Planeetoilla ja bladerunnermaaisissa kaupungeissa kaikki on kovin tutun näköistä, eräästä baarista jopa löytyy pelattavia kolikkopoleja a la Space Quest 3. Alipeleinä ovat Invaders ja suurta riemastusta aiheuttanut Breakout-kloonin, jossa pallot jakaantuvat koko ajan. Ruutu näyttää popcorn-pannun sisäpuolelta miljoonan pallon tasoittaessa tiilimuuria.

Viimeisessä korpimaassa kukaan ei kuule huutoasi

Käyttöliittymässä on yritetty apinoida Sieran vastaavaa, mutta epäonnistuttu pahasti. Esimerkiksi tavallisen Use-toiminnon lisäksi alavalikossa ovat erilliset ikonit syömiselle, pukeutumiselle, työntämiselle, tarvaroiden yhdistämiselle jne. Todella hirveä ratkaisu, sillä usein pelin aikana tietää, mitä pitäisi tehdä, muttei sitä, miten asia pitäisi takoa pelille päähän. Kantamaansa tarvaraa ei saa pudotettua maahan, mikä ei ole kivaa, koska mukaansa saa kerättyä kaikenlaista roinaa. Ainoa oivallus käyttöliittymässä on se, että kaksoisklikkaamalla ruudulla miehen saa juoksemaan vauhdikkaasti.

Kuollakseen joutuu näkemään vaivaa, sillä peli varoittaa vaarapaikoissa, mutta muuten pelisuunnittelussa on parantamisen varaa. Boriksen täytyy seisoa ruudulla suunnitelleen oikeassa kohdassa, jotta esimerkiksi puhuminen jollekin hahmolle onnistuu. Lisäksi Boris jää usein pyörimään tiellänsä olevien esteiden luokse kuin pieru nahkahousuissa ennen kuin suostuu ottamaan suunnan kohti hiirenpointteria.

Kassillinen kikkailua

Grafiikka on Monkey Island II:n, Kyrandian ja Future Warsin ohella parasta, mitä viissatosen seikkailupeleissä on nähty. Vä-rejä on taiottu ruudulle enemmän kuin tarpeeksi, ja lisäksi grafiikka on erittäin nopeaa. Boris skaalautuu kauniin portaattomasti liikkueensa ruudulla syvyyssuunnassa. Äänipuolikin on kunnossa, vaikkakin pelin aikana soivat musiikinpätkät ovat liian lyhyitä. Onneksi ne vaihtuvat miltei joka ruudussa.

Pelaaminen ei, harvinaista kyllä, ole kovinkaan kamalaa, vaikka peliä ei saakaan kiintolevylle. Universen kohderyhmä on selvästi haluttu maksimoida mahdollistamalla sujuva pelaaminen kaikkein heikoimmillakin Amiga-kokoonpanoilla, mutta on todella typerää, ettei lisälevareita hyödynnetä. Peli pitää onneksi huikean määrän ruutuja kerralla muistissa, eikä levyä tarvitse vaihtaa kuin tilannetta tallennettaessa tai uuteen peliosioon siirryttäessä. Pelitilanteita mahtuu korpulle enemmän kuin riittävästi.

Jos kaipaat hyvännäköistä avaruusseikkailua, osta Universe. Avaruusseikkailuista pitävälle Amigisteille vaihtoehtoja ei juurikaan ole.

Kimmo Veijalainen

Toteutus

Parhaimman näköisiä ei-AGA-Amiga-seikkailupelejä koskaan. Musiikinpätkät ovat kiivan kuuloisia, joskin aivan liian lyhyitä. Grafiikan nopeus ihasuttua.

Kynnys

Surkea käyttöliittymä aiheuttaa ylimääräistä päänsärkyä. Osassa ongelmia on alkaraja.

Yhteenveto

Mahtava tekninen toteutus, mutta onneton käyttöliittymä. OK seikkailupeli linnunrataliftareille.

Seikkailu

80



One Must Fall 2097

Diversions Entertainment/
Epic MegaGames

PC

Minimi: 386, 4 Mt RAM

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster (Pro, 16),

PAS, Gravis Ultrasound

Ohjaus: N, J, Gravis Gamepad

Kiintolevy: 6 Mt

Muuta: Shareware,

rekisteröinti \$39. Pelit-BBS:ssä

viidessä osassa nimillä

OMF_01.ZIP - OMF_05.ZIP.

Testattu: 486DX2/66, SB Pro

Tappelupelejä tyyliin Mortal Kombat tai Street Fighter 2 on julkaistu PC:lle harvaksen. One Must Fall on yksi yritys paikata tilannetta ja kaiken lisäksi vielä sharewarena.

Ihmisten sijasta lyödään tällä kertaa turpiin tonnin painoisia robotteja. Pelin tekijöiden idea on ollut tehdä pelityyppiin useimista muista edustajista poiketen täysin veretön peli, joten punaisten pikseleiden sijasta nyt sinkoilevat metallinkappaleet. Ihan asiallista sikäli, että pelityyppi on ikävässä maineessa muutamien pahimpien



roiskahdusten takia ja näin mäiskinnästä on mahdollisuus nauttia myös ilman verta ja suolenpätkiä.

One Must Fallissa taistelemassa ovat robottien lisäksi niitä ohjaavat pilotitkin. Kun kymmenen erilaisen robotin kyvyt yhdistetään kymmenen pilotin taitoihin, saadaan erittäin vaihteleva valikoima erilaisia taistelulyksiköitä.

Valmisrobotitaistoja mielenkiintoisempi optio on turnajaiset, joissa aluksi luodaan pilotti ja ostetaan vaatimaton robotti, jota voi voittorahojen myötä kehittää lisäämällä ketteryyttä, panssarisuojausta, voimaa käsiin ja jalkoihin ynnä muuta. Pilotitkin voi oppia nopeammaksi ja tehokkaammaksi. Rahaa kuluu parannusten lisäksi korjauksiin, joten ei ole aivan sama miten taistelut voittaa. Riittävästi rahaa keräämällä voi ostaa kokonaan uuden robotin. Hyvä idea, jolla silkkaan matkimiseen on saatu mukaan hieman mietittävää.

Taistelu on perinteisesti suoraan sivulta kuvattua. Taistelukenttiä on muutama erilainen, esimerkiksi SW-version kenttä reunustavat sähköaidat, joihin törmätessä saa mukavia tällejä. Genren mukaisesti

joka robotilla on potkujen, lyöntien ja heittojen lisäksi omat erikoisliikkeensä, ja peli antaa lisäpisteitä erityisen tehokkaista liikesarjoista.

Grafiikka on aika erikoista, sillä robotit eivät ole mitään tylsiä Battletech-klooneja, vaan tyyli on lähempänä vanhoja B-luokan tietiselokuvia. Siistiä ja selkeää jälkeä joka tapauksessa, kuten äänimaisemakin, joka on teknobiitin seassa jytisevää metallin kolinaa.

Shareware-versiossa valittavana on kolme kymmenestä robotista ja taistelukenttiä on vain yksi. Rekisteröidyn version mukana tulevat kaikki kymmenen robotia, viisi eri kenttää ja kolmet eri turnajaiset.

Lajissaan One Must Fall on hyvinkin erilainen toinen toistaan kopioivien katutappeluiden seassa. Taistelujoiden kehittäminen tuo mukaan hieman roolipeliä sekä strategiaa ja lopputulos on paljon vaihtelevampi kuin tällaisissa peleissä yleensä. Ulkoisessa komeudessaakaan ei ole mitään häpeämistä, vaikka peli onkin sharewarea. Taatusti imuroinnin arvoinen, nämä robotit nimittäin niittaavat useimmat tusinamättäjät katuojaan.

Kaj Laaksonen

Toteutus

Näyttää hyvältä, kuulostaa hyvältä ja on vielä pelattavakin.

Kynnys

Mikä?

Yhteenveto

One Must Fallia odotettiin kauan, mutta se kannatti.

Beat 'em-up

90



Com 2001 Oy

- pelimaailman ammattilainen asiakkaan ehdoilla

Com 2001 Oy on valtakunnallinen, video- ja tietokonepelien sekä oheislaitteiden maahantuonti- ja postimyyntiyritys. Yrityksellä on vähittäismyymälä Oulussa, mutta maan laajin pelivalikoima avautuu postitse yhtä lähelle helsinkiläistä ja nuorgamilaista.

Com 2001 Oy aloitti toimintansa yhden miehen miniyrityksenä laman kynnyksellä 1990. Nyt video- ja tietokonepeljä sekä oheislaitteita maahantuova yritys postittaa asiakkailleen vuosittain yli 200 000 lähetystä seitsemän työntekijän voimin.

Vaativammin aloittanut yritys on kasvanut vain asiakkaiden luottamuksen myötä. Mikäli palvelu ei pelaisi, yritys olisi kaatunut suhdanneherkällä alalla lamaan.

Postimyynti, joka osaa tuotteensa

Yrittäjä Juha Holtinkoski korostaa joulukuireen keskellä asia-

kaspalvelua. Kaikki yrityksen työntekijät ovat pelimaailman ammattilaisia, pelaavat itse, seuraavat alan kehitystä ja osaavat neuvoa asiakkaitaan pelien asennuksessa ja pelämisessä. Erona tavanomaisiin postimyyntiyrityksiin on työntekijöiden tuotetuntemus. Jokainen tuote on myyjälle enemmän kuin tilausnumero tai mainoslause.

– Tiedämme, millainen peli on. Osaamme suositella pelejä myös lahjaksi, kun tiedämme, mikä laite lahjansaajalla on, Holtinkoski lupaa.

Maan suurimmat pelivalikoimat

Postimyynti on Holtinkosken mielestä ainoa järkevä tapa myydä pelituotteita Suomessa. Asutuskeskukset ovat niin pieniä, ettei pelikaupoissa kyetä pitämään postimyyntiin kaltaisia suuria valikoimia.

Holtinkoski sanoo Com 2001:stä löytyvän kaikkien formaattien pelit ja laitteet, joista alan lehdissä kulloinkin puhutaan.

– Harvinaisemmat tuotteet ovat meille haaste. Niiden löytäminen valikoimista kannattaa testata, Holtinkoski kehottaa.

Romppukuume noussut nopeasti

Kulunut syyskuu oli cd-romin maihinousu Suomeen. Holtinkoski povaa laitteesta myös joulun myyntimenestystä, sillä ensi vuonna näyttää cd-pelien valikoima kasvavan rajummin kuin diskettien.

Suuret laitevalmistajat Sega, Sony, 3DO ja Nintendo ovat julkaisemassa 32-bittiset

laitteensa, joiden grafiikka on Holtinkosken mukaan ällistytävän realistinen.

– 16-bittisten laitteiden omistajat voivat nukkua yönsä rauhassa. Uudet laiteversiot eivät uhkaa pelien kehitystä vielä vuosikausiin. Useimmat 16-bittiset voidaan myös päivittää uudestaan.

Ajanvietteestä aina hyötyä

Holtinkoski sanoo aina tienneensä, että pelien pelaamisesta on hyötyä, vaikka ne mielletään "vain" ajanvietteeksi.

Maailmalla tehdyt suuret yrityskaupat osoittavat, että entertainment-peleihin tullaan jatkossa satsaamaan satumaisia summia. Kaikki suurimmat elokuvayhtiöt, jopa arvostetut lehti-yhtiöt, ovat lähteneet pelibisnekseen mukaan.

– Isot investoinnit merkitsevät pelikehityksen nopeutumista ja niiden arvostuksen lisääntymistä.



Juha Holtinkoski sanoo asiakaspalvelun filosofian syntyneen syvältä. Hän ei itse asioi toista kertaa yrityksessä, joka laiminlyö asiakaspalvelun. - Sanoesani kiitos tarkoitan paljon. Annan hyvillä mielin myös kritiikkiä, sillä silloin yrittäjä tietää korjata puutteen.



Oulun Gallerian vähittäismyymälä palvelee paikallisia peliasiakkaita ja matkailijoita Oulun ydinkeskustassa. Putiikissa on maan laajimmat pelivalikoimat.

Postimyynti suojaa asiakkaan täysin

Kuluttajansuoja on postimyynti-
nissä selvästi parempi kuin ta-
vanomaisessa kaupanteossa. Postimyyntistä ostetut tuotteet
voi palauttaa ilmoittamatta pa-
lautuksen syytä. Holtinkoski kui-
tenkin toivoo, että tuotevalikoi-
man kehittämiseksi mahdolli-
sen palautuksen mukana olisi
viesti palautuksen syystä.

– Tavanomaisessa kaupassa
tuote vaihdetaan vain, jos pak-
kaus on avaamaton. Postimyynti-
nissä tuote voidaan vaihtaa joka
tapauksessa.

Gamer-pelitietolehti ja tuotekuvastoja

Com 2001 Oy:n tuotteista saa
tietoa alan lehdissä julkaistuis-
ta ilmoituksista ja neljä kertaa
vuodessa ilmestyvästä kuvas-
tosta. Kuvaston yksittäiskappa-
leita lähetetään puhelinsoitolla.
Kuvastovuosikerran saa tilaa-
miensa tuotteiden mukana.

– Lehti-ilmoituksissa esitel-
lään tuotteista vain murto-osa.
Suosituimmat pelit löytyvät liki
sataprosenttisesti suoraan va-
rastosta. Oma maahantuonti ta-
kaa myös kohtuulliset hinnat.

Com 2001 Oy julkaisee
myös suurelle yleisölle tarkoitet-
tua Gamer-pelitietolehteä. Kuu-
kausittain ilmestyvässä Game-
rissa arvostellaan uutuuspelejä
ja kerrotaan pelimaailman kuu-
lumisia. Gamerissa on runsas
kuvitus ja vankka yleisönosasto.

Tilauspalvelua iltakahdeksaan!

Tilauksen tekeminen on help-
poa joko Com 2001 Oy:n ilmoi-
tusten kupongeilla tai puhelimit-
se. Asiakaspalvelu on avoinna ar-
kisin 9-20 ja lauantaisin 10-15.
Sunnuntaisin henkilökunta pe-
lää.

Lähetykset postitetaan va-
rastosta heti, kun tilaus kirja-
taan sisään. Parhaimmassa ta-
pauksessa tuote on asiakkaalla
seuraavana päivänä. Posti pyy-
tää kuljetuksille aikaa yleensä
kaksi työpäivää.



Joustavat maksutavat

Pelipaketit lähetetään postien-
nakolla, jolloin asiakas lunastaa
tuotteet lähimmästä postista.
Jälkilaskutuksella yritys ei myy
siksi, että näin vältetään satun-
naisasiakkaiden mahdollisesti
aiheuttamat luottotappiot.

– Näin suojellaan yrityksen
vakioasiakkaita. Tuotteiden hin-
toihin ei tarvitse piilotella luotto-
tappioita. Maksuvälineenä käy-
vät luottokortit, joilla asiakas
saa yli kuukauden korotonta
maksuaikaa ja samat edut kuin
postiennakkoasiakaskin.

Ammattilaisen yllätysosuus

Juha Holtinkoski on elämänsä
aikana pelannut entertainment-
pelejä ehkä enemmän kuin
muutamat muut suomalaiset.
Hän on ensin alan harrastajana
ja sitten rautaisena ammattilai-
sena seurannut näppituntumal-
ta myös pelien kehityksen. Hol-
tinkosken suosikkipeli on tyr-
määvä:

– Tetris. Se on peli-ideal-
taan rentouttava ja mukaansa-
tempaava, vaikka sen grafiikka
onkin kaamea, Holtinkoski to-
teaa.

Com 2001 Oy:n asiakaspalvelu
päivystää arkin 9-20 ja lauan-
taisin 10-15. Yrityksen työnteki-
jät testaavat pelit ja neuvovat
miehensä kaikissa entertain-
ment-pelejä koskeissa valin-
noissa.



Com 2001 Oy:n työntekijöille
pelaaminen on harrastus ja elä-
mäntapa. Yritys etsii jatkuvasti
palvelukseensa alan ammattilai-
sia.



**Luotettavan posti-
myyntiyrityksen tun-
tomerkkkejä ovat
pitkäikäisyys ja laa-
dukas asiakaspalve-
lu. Com 2001 Oy on
Suomen Suoramark-
kinointiliiton jäsen.
Liitto valikoi ja val-
voo asiakkaitaan.
Vain jäseniksi hyväk-
sytyt saavat käyttää
Reilun Pelin merkkiä.**

PC-Update

Chaos Engine

Sokkelo-shoot 'em up. Kam-mottavan pitkän odotuksen jäl-keen kehuttu, kohuttu, palkittu, ihailtu Bitmap Bros -tuotos Cha-os Engine on saatu PC:lle.

PC-käännös on hyvä: pelialue on laajempi kuin Amigassa, vie-ritys nopeaa ja sujuvaa, tuntuma muutenkin hyvä. Ylävinkkelistä tiirattavat tapahtumat tuovat mieleen Gauntlet-klassikot. Pää-määränä on edetä läpi neljän maailman ja kuudentoista kaik-kiin ilmansuuntiin vierittyvän kentän sekä etsiä Baron For-tesque, nutipää keksijä, jonka Chaos Engine pani ajan, paikan, kurin ja järjestyksen sekaisin.

Ensimmäisten kenttien perus-teella Chaos Engine vaikuttaa suoraviivaiselta juokse ja tapa-ähellykseltä, myöhemmin sy-vyyttä lisätään lukuisilla puzzleilla: näppärä pelaaja löy-tää salaisia bonuspaikkoja ja uusia etenemisreittejä. Monissa kentissä on useita ulospääsyjä,

kunhan vain keksii miten ne saa avattua...

Yksinpelinä en edelleenkään jaksaa innostua Chaos Enginestä, mutta kaverin kanssa pelaami-nen piristää tunnelmaa melkoi-sesti: "Hihii, hahaa, veinpäs eri-koiskyvyn nenäsi edestä!" Jos pidät perinteisestä toiminnasta ja hyvistä kaksinpeleistä, etsi käsiisi edes demo ja anna Chaos Enginelle mahdollisuus. Erin-omainen PC-käännös!

JTurunen

Bitmap Brothers/Renegade
Minimi: 386/25, VGA
Äänituki: Roland, Sound Blaster,
AdLib
Ohjaus: N, J

Testattu: 486/50, SB Pro

85

CD-ROM

PGA Tour Golf 486

Golf. PGA Tour Golf 486 on jäl-leen yksi audiovisuaaliselta to-teutukseltaan täydellinen golf-peli. Kuten Links 386 Pro, pyörii PGA 486:kin SVGA-tilassa PGA-

radoilla. Jälkimmäisessä on vain vielä enemmän grafiikkaa ja musiikkia, jopa niin paljon, että peliä levitetään CD-ROM-versio-na.

Pelin tekninen toteutus on loppuun asti hiottu. Jopa yksin-opeuksisella CD-ROM-asemalla peli, sujuu riittävän hyvin, eikä kiintolevyltäkään mene megata-vuja pelille – vajaa sata kiloa riittää oikein hyvin.

Pelaaminen on yksinkertaista. Pallo lähtee liikkeelle hiiren nappia painamalla ja kahdella lisäklikkauksella päätetään läh-teekö lyönti hutin vai osuuko nappiin. Sujuvaa ja mutkatonta.

Kynnystä peliin ei juuri ole. Yhden lauseen joutuu ohjekir-jasta lukemaan ja peli lähtee käyntiin. Jos golf kiinnostaa, PGA Tour 486 on ihan okei. Mi-nua jälleen yksi "muskeligolf muskelikoneille" ei innostanut.

Ossi Mäntylähti

Electronic Arts
Minimi: 386/40, 8 Mt, hiiri, SVGA
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 100 kt

Testattu: 486/33, 8Mt, SB,
CD-ROM 150 kt/s

82

PC-Update

Heimdall 2

Toimintaseikkailu. Coren vii-kinkiseikkailusaaga jatkuu. Pa-hamaineinen Loki-jumala on jäl-leen häirinnyt muiden jumalo-lentojen sielunrauhaa. Ilman neljään osaan hajotettua amulet-tia ei moista pirulaista lanniste-ta, niinpä amuletin osat on etsit-tävä ja pujoitettava taikakalu ko-koonkasattuna Loki-kelmin kau-laan. Ei mikään pikkujuttu – edes kaikkivoiville jumalille.

Alunperin Amigalle ilmestynyt Heimdall 2 ei PC-versiona loista. Ilotikkua PC ei tunnista, vaikka manuaalissa näin väitetäänkin. Nuolinäppäimen hipaisusta oh-jattava hahmo singahtaa päättö-mästi eteenpäin ja pysähtyy vas-ta törmättyään seinään tai joh-onkin muuhun esteeseen. Hiir-tä ärsytettäessä hahmo puolen sekunnin mystisen viiveen jäl-keen lähtee kävelemään kiltisti kursorin osoittamaan paikkaan a'la Monkey Island, muttei kier-rä pienintäkään estettä tai oven-karmia. Töks, töks.

Toimintapelissä pelaajan sel-käytimen ja ohjastettavan hah-mon välillä pitää olla katkeama-ton, huomaamaton yhteys. Sii-hen Heimdall 2 ei yllä – ei lähellekään. Reaaliaikainen taiste-lu on tylsää ja vaatii lähinnä oi-kean hiirennäpin hysteeristä paukuttelua.

Heimdall 2:ssa on kuitenkin jotakin mikä miellyttää. Viikinki-teema tuntuu edelleen tuoreelta, pikkupuzzlet piristävät ja sujuva pelitilanteen tallennus helpottaa etenemistä. Muutamat ajattele-mattomuudet ja kontrollibugit lannistavat kuitenkin nopeasti.

JTurunen

Core Design
Minimi: 386/20 VGA 640 kt
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: H, N, (J)
Kiintolevy: 14 Mt

Testattu: 486/50 SB Pro

70

CD-ROM-Update

Heti alkuun on sanottava, että peli ei ole missään nimessä oi-kea romppupeli. Peli on CD:llä

pakatussa muodossa ja sen jou-tuu asentamaan kiintolevyille en-nen kuin pelaamisen voi alkaa. Kiintolevyltä katoaa 16 megata-vua – hämmästyttävää, sillä Amiga-versio vie vain 2,5 mega-tavua.

Musiikkia CD:llä on vähän va-jaa puoli tuntia. Vaikka äänen-laatu onkin CD-tasoa, on mu-siikki ärsyttävän kevyttä hilipati-hippan-rämpytystä. Äänen kyt-keekin mielellään pois päältä pelituokion ajaksi.

Heimdall 2 ei saanut minua syttymään. Toimintaseikkailut sinällään ovat tylsiä, mutta varsinaisen pisteidenlaskija oli pe-ribrittiläinen loputon hirviötulva. Ohjelmakoodissa muuten tun-tuu olevan bugeja. Kolmannen maailman talismaanilla ei saa kyseistä porttia auki millään.

Ossi Mäntylähti

Kiintolevy: 16 Mt
Muuta: Koko peli installoituu kiinto-levylle. CD:ltä tulee vain musiikki ja senkin saa halutessaan tulemaan äänikortilta.

Testattu: 486/33

73



CD-ROM-Update:

Bloodnet

Roolipeli. MicroProsen Blood-net näyttää aluksi kehnolta seik-kailupeliltä, mutta paljastuu het-ken pelaamisen myötä kelpo roolipeliksi. Ideana on vapautua vampyyrin kirouksesta mustassa kybertulevaisuudessa. Pelissä yhdistyvät cyberpunk ja vam-pyyrimytologia ja yhdistelmä toimii erittäin hyvin.

Itse pelissä on pieniä lapsen-tauteja, kuten esimerkiksi seka-vasti toteutettu kamanhallinta. Suurimmat ongelmat tuo kuiten-kin CD-ROM.

Peli sujuu tarpeeksi nopeasti yksinopeuksisellakin CD-ROM-asemalla. Kaikki pelin keskuste-lut tulevat CD:ltä ja tässä on se moka: keskusteluista on vaikea saada selvää. Ensinnäkin teksti on täynnä kyberslangia, joten hyvinkin englantia osaava saat-taa pudota kärryiltä. Lisäksi näyttelijät puhuvat niin epäsel-västi, että saa oikein keskittyä saadakseen selville mikä lau-seessa olikaan ideana.

Kaiken kukkuraksi keskuste-luja ei saa ruudulle tekstinä sa-maan aikaan kun CD puhuu, mutta onneksi säätämällä äänet pois päältä se onnistuu.

CD:stä ei ole kuin haittaa Bloodnetille. Itse peli on tosin niin hyvä, että audiopuolen mo-kat eivät sitä pysty täysin latista-maan.

Ossi Mäntylähti

MicroProse
Minimi: 386/16, 2 Mt, hiiri
Äänituki: AdLib, Sound Blaster (Pro), Roland, Wave Blaster, PAS, Covox
Kiintolevy: 2,5 Mt

Testattu: 486/33, 8 Mt,
CD-ROM 150 kt/s

80

Ultimate Domain

Strateginen simulaatio. Ultimate Domain on jälleen yksi keskinkertainen SimCityn ja Civilizationin risteytys, joka ei vedä vertoja esikuvilleen eikä tarjoa myöskään mitään uutta, ellei Settlersistä plagioidu pikku-ukkoja lasketa mukaan. Valitettavasti Domainista uupuu myös Settlersin huumori.

Ultimate Domainin CD-ROM-versio olisi voinut kenties pelastaa tilanteen, mutta valitettavasti se on perinteinen romppuviritys päälleliimattuine animaatioineen ja puheineen. Itse pelille CD-ROM ei tee muuta kuin hallaa, kun tehosteet katkovat jo muutenkin tahmeasti etenevää juontaa.

Pelin tarina on yksinkertainen. Kolme prinssiä palaa isänsä maille tavoitteena palauttaa esi-isänsä varastamat jumalten jalokivet oikealle paikalleen, minkä jälkeen kulkutautien kaltaiset pikku vitsaukset voivat hieman hellittää. Kukin prinseistä johtaa omaa valtakuntaansa, jonka rakentamisessa ja puolustamisessa muiden prinssien joukkoja vastaan on kova työ. Jotta valtakunnassa olisi kaikki hyvin, hallitsijan on tuettava tie-teollista tutkimusta ja kehitettävä uutta teknologiaa, jolla heittää entistä isompia kivenmurikoita tai kanuunankuulia naapuriensa niskaan. Hauskana yksityiskohdana mainittakoon ukkosenjohdattimen keksiminen, joka suojaaa alamaisia jumalten kesäisin paiskomilta salamoilta.

Jos Ultimate Domainia ei voisi pelata ihminen ihmistä vastaan, sen voisi donkata suoraan roskikseen. Kaveriporukassa pelille on kuitenkin käyttöä, semmin-kin jos ei halua verryttellä liikaa aivojaan. Itse peli on sen verran simppele, että ihan harmittaa.

Tylsää.

Jyrki J.J. Kasvi

Microids/Mindscape
Minimi: 386, 2 Mt EMS, VGA (1 Mt), hiiri
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 6 Mt

Testattu: 486/33, 16 Mt, SVGA,
GUS, CD-ROM 300 kt/s

62

Desert Strike

Strateginen ampumapeli. Desert Strike on ikivanha Megadrive-klassikko, jonka Amiga-versio on aikoinaan arvosteltu Pelit-lehdessä. Nyt peli on julkaistu PC-rompulle.

Desert Strike on pohjimmiltaan shoot'em up, mutta onneksi persoonallinen sellainen. Apache-kopteria ohjataan näennäisrealistisesti: korkeutta ei voi muuttaa, mutta tikun eteenpäintyöntäminen tökkää koneen keulan alas, sivusuunnilla pyörittään ympäri ja taaksetöytäytys peruuttaa. Kampanjoita on kaikkiaan viisi ja ne koostuvat pienemmistä osatehtävistä. Tapah- tumia seurataan viitosta 3/4-perspektiivistä.

Toteutus on kohtuullinen, muttei loistelas. Tärkein eli pelattavuus on pääpiirteittäin kohdallaan, mutta neljän napin ohjaimen huomioiminen olisi tehnyt tästäkin pelistä sutjakamman. Ilmiömäisen tarkkaa ilotik- kukäyttä peli ei vaadi, koska apupilotit huolehtivat tulittamisesta. Toki koneen nokan täytyy suurinpiirtein olla tulitettavan kohteen suuntaan.

CD-formaattia olisi voitu hyödyntää edes jonkin verran, jopa peliä piristävät "elokuvalliset" välitkkeet ovat suoraan Megadrive-versiosta! Kaksi ensimmäistä kampanjaa hujautti ohitse puolellessa tunnin, joten huolimatta yhdestä CD:lle puserretusta lisäkampanjasta Desert Strike ei ole paljon pelattavaa.

Huolimatta erinomaisesta, persoonallisesta ideastaan Desert Strike -romppu tarjoaa liian vähän ja senkin liian myöhään. Kolme vuotta sitten pelin olisi ollut innolla vastaan, nyt se tuntuu laiskalta ja ponnottomalta käännökseltä, joka on tehty rahastusmielessä brittimarkki- noille. PC pystyy parempaan.

JTurunen

Gremlin
Minimi: 386/486 550 kt + 1 Mt EMS,
MSDDEX 2.1, VGA
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: J, N

Testattu: 486/50 SB Pro

75

Alone in the Dark 2

Seikkailu. Alone in the Dark 2 on vektorigraafisilla hahmoilla toteutettu seikkailupeli, jossa Edward Carnby yrittää pelastaa pikkutyön Yksisilmä-Jackin ja hänen kerran kuolleen rois- toklaaninsa käsistä.

Muuten erinomaista peliä hui- kan haittaa käyttöliittymä: osu- minen konepistoolilla konniin on lähinnä tuurikysymys.

Romppuversio täytyy installoi- da kiintolevyille, mitä en jaks- ymmärtää. CD-bonuksena saa sitten nauttia erinomaisesta mu- siikista, lisä-ääniefekteistä ja hy- västä puheesta.

Nnirvi

Infogrames
Minimi: 386/33, 2 Mt, 580 kt + 128 kt
EMS, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 16,5 Mt

Testattu: 486/33/4 Mt, SB16,
CD-ROM 300 kt/s



90

Shadow of the Comet

Seikkailu. Shadow of the Comet on H.P. Lovecraftin kauhu- kirjoihin pohjautuva seikkailu- peli. Halley'n komeetan tullessa Maan lähelle ovat Suuret Mu- naiset eli Cthulhu ja kumppanit taas lähellä päästä ihmisten il- moille, jollei urhea reporteri Parker saa kapulaa rattaisiin.

CD-versiossa alkuanimaatiota on pidennetty, peliin on lisätty alkeellinen hiiriohjaus ja peli puhuu sinänsä hyvin, muttei tahdistettuna tekstiin. Bonukse- na levyllä on Lovecraft-museo. Peli pyörii suoraan rompulta,

kuten kunnon CD-pelin pitää- kin.

Shadow of the Comet on Lo- vecraftille uskollinen, vaikean- puoleinen, teknisesti vanhahta- va seikkailupeli ja hyvä sellai- nen. Kaukana Lucasin tuesta, mutta varsinkin Heikki Petterin ystävien kannattaa kokeilla.

Nnirvi

Infogrames
Minimi: 386/16 MHz, 2 Mt, 560 kt,
CD-ROM 150 kt/s, MSDDEX 2.2.,
toimii myös Windows 3.0:n alta
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: alle mega

Testattu: 486/33, 4 Mt, SB16,
CD-ROM 300 kt/s

88

Shadowcaster

Toimintarooli. Kirt Muodon- muuttaja seikkailee Wolfenstein- nin grafiikkarutiineilla teräste- tyssä fantasiamaailmassa ja mät- kii hirviöitä. Pelin edistyessä Kirt voi vaihtaa muotoaan erilai- sia taitoja ja voimia tarjoaviksi hirviöiksi.

Shadowcaster on enemmän tappelua kuin aivonkäyttöä, ja ihan pelattava peli sinänsä. Romppuversio on tason verran pitempi ja tarjoaa uusia animaa- tiotaksoja, jotka eivät neljäme- gaisella koneella suostuneet pyörimään. Kiintolevyä kuluu neljä megatavua, loput haetaan rompulta.

Nnirvi

Electronic Arts
Minimi: 386/33, 4 Mt (8 Mt oikeasti)
Äänituki: Sound Blaster (Pro), General
Midi
Ohjaus: H, Cyberman
Kiintolevy: 4 Mt

Testattu: 486/33, 8 Mt, SB16,
CD-ROM 300 kt/s

81



AMIGA- JA PC-OHJELMIA PIKKURAHALLA.

Satoja uskomattoman edullisia ohjelmia alkaen 9,90.

PIKATILAUS PUHELMELLA ☎ (931) 255 5050

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjästä diskettinäkin ohjelmien kera. Valikoimissamme on myös täysin ilmaisia hitteillejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tulet myös suomalaista peliohjelmointia. Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.



KAIKKI OHJELMAT hintavälillä 9,90-95,-

Tilaa yli 10
PD- tai Ave-ohjelmaa
niin maksat postikuluja
VAIN KYMPIN.

AMIGAN PD-/SW-VALIOT ä 19.-

2. Super Bumper flipperipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0. Teeke Amigastasi shakkitietokoneen.
7. Card Games. Korttipelikoelma.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Parandis. Peko mielisarjasta.
12. Slots cars toimintapeli. Ajet rullavallilla. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robotitaitelu.
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen teksteikkailu.
- 22-23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingit! 2 x 19.-
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunkaulari" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelailulle, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tärkempää esittelyä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hakiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasmulaattori junien ystäville.
- 32-33. Star Trek. Avoistettu Toisaalta Ristien versio. 1 Mb. 2 x 19.-
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kilpaukseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokäsintäistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
38. Sea Lance. Ydinasekyläsuvenesimulaattori. Ydinpotta mukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittiä hättätilassa I maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtivaunu ja aarteensietä. Kaksi kiva koikka perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukohtasi läpi vihollisalaajien.
48. Xmaslemmings (prev.). Löytömatkalla Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lethia. Jälleen uusi haastaja Ultimale.
50. Mikroses. Bittipelleilleen ystäville arvauspeli. 1 Mb.
52. Pinball Dreams (prev.). Amigan paras flipperipeli.
53. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhdet tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Roco V 1.0. Varteennotettua haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
62. Minapeli, joka on pasianssien veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippukuluan helikopteripeli. 1 Mb.
72. Legend pack levylt 1-6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1-6 x 19.-
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötyohjelmakopetti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, piirtoainim. pyöntys, slideshow ym.
85. Uusi hyötyohjelmakopetti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
86. Ave-hyötyohjelmakokkelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
87. Palkkiohjauskanta nyt PD:nä - uskomattoma. Mukana engl. ohjeet.
88. Print Studio, printtaa kuvia, tekee grafiikkaa.
89. Suuri PD-selektion. Runsaasti valittuja, demoja ym. ohjelmia.
90. Amigafox. Uusi tekstin käsittelyohjelma grafiikkamainauksiksi.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vaurioituneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysofetta.
99. Uusi Protacker 2. 1A. Vuoden -92 musiikkinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
103. Avesoft Utility Coll 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaita viruksettappajista.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokkelma.
109. Techno Sounds. Teknosta sävellysohjelmien.
112. Inscript-sivunaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjoja.
113. Am Keo. Näppärä tekstin käsittelyohjelma.
115. Bbase 2 on Mikrobittin keuhma kortistointiohjelma.
116. PGmash uutuus jolla ei keneiden kuvia en grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmia tehokkaasti.
118. PWRITE tekstin käsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
- 120-125. Techno Sounds. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1-3 x 19.-
126. Teknoside by Zen. Näyttävä softi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demoksin voittaja. 1 Mb.
- 128-129. Sample Collection 1-2. Naeveä ääniä. 2 x 19.-
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Diskvalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
134. Tulku ääntä ja kääntää englantia.
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkki-futis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakkomies. Crash, Zip, Boom!
138. WVP-32 käynnistetty moniajaja Tetris huippuäänin.
140. F1 Challenge prev. on tosi hyvä ja vauhdikas autopeli.
142. Sensible Soccer V 1.1 92-93 prev. Futispuolen pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispuolen kärkevä kilpailu - lad shell.
144. Woodsy World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
146. Trolls prev. Pienikokoma haastaja Supermarlosta.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimulointi ehdottomasti elittä.
149. Space Hulk prev. Hermojenkaavastavan hieno 3D-taktiikkapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
152. Frontier previkka mahtavasta Elite II:sta.
- 154-155. Spaceballs 9 Fingers huippudemmo (State of Art 2) 2 x 19.-
157. Pygmy Projects Extension -93. Assemblypartien voittajademmo.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotooniseikkailu.
162. Road Rash prev. Rajuotteinen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkka: The Patricia, F1 Challenge
165. Turbokaketti. Gravity-tyylinen tosi hyvä avaruusaseikkaintäistelu.
166. Previkkakokkelma 1. Trollers, California Games 2.
167. Previkkakokki 2. Amunty. Int. Sports Challenge, Day I. Robbery.
168. Previkkakokkelma 3. Lordz. Moonshine Racers.
169. Previkkakokkelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepojalla kenta, nautit oloit.
171. Cannon Fodder Xmas Special prev. Johda tykinkunoutusajikköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
174. Reloadicki 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh. ohjelm. toimivuus.

175. The Last Tetris prev. viimeisinä mannaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontätynen samuraisseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelijä. Pakkohankinta.
178. Qwak prev. Team 17:n haastaja Bubble Bobblelle.
179. Donki prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Parandis 90 prev. Älyä ja lipasinta kysyvä robotiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaista tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvallokkasna moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supertarman mahdollinen kilvakuutinen kantalapsi.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päästäkuvattu helikopteripeli.
188. Goal prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdistaa taivas Zero-hättätilassa.
190. Asiantunteva israeliläisversio klassisesta minipelistä.
191. Walker prev. Tuhoaa kävelijärobottia villioliivisovmat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
194. Overdrive 2 prev. Puhdistaa Antigrap-tankilla lähtenoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaista autopoleja.
196. Slots on uusi suomalainen yksikätinen rasvo.
197. Arcade Pool (prev.) Huippukuluan biljardi by team 17.
198. Theatre of Death (prev.) Cannon-fodderimainen taistelupeli.
199. Son of Emire (prev.) Hyvä keskiajan seikkailu.
200. Wih'N'iz'n (prev.) tietäjä haastavat Sonici ja Mariot.
201. Ishar 2 (prev.) Laadukas haastaja Dungeonmasterille.
202. Senseless Violence (prev.) Räväkkä ammutankasintäistelu.
203. Bob's Bad Day: say (prev.) pallo läpi valikka käänteisen vetovoiman.
204. The Ancient Art of War in the Skies (prev.) Hyvä 1. MS lentosimu.
205. Robouldix (prev.) Hyvä haastaja Boulder Dashille.
206. Wondorog (prev.) olisi pelin nimi joo Sonici silsi oisi koir.
207. Burning Rubber (prev.) Rallipeli, jossa välillä reitin.
208. Crash Drummies (prev.) Taistele ura auki monitorin maailmassa.
209. Dithell in Space (prev.) Loiki vierastaan luonnolajien alla.
210. Toada Frogger 94 on paras näkemämme Frogger-klooni.
211. Pelikokkelma King's Aces pokeri ja Space Shooter pika-ammutta.
212. Vitsitukio, Mikrotrivial, Lotopeli ja muita mukavaa.
- 213-214. Quest for Shit. Tuhoaa ...kamainen totaiteärin. 2 x 19.-

PC FOX PD-/SW-OHJELMAT ä 19.- (3.5"HD)

1. Arc Master. Hoppokäyttöön valiko-ohjelma. Pakkaaja/purkaja.
2. Wolfenstein. Dungeonmasterytynlinen huippupeli.
3. Pinball fipperi - Breakout-muunnintapeli.
26. Upton pörssipelismulaattorissa perit yntysen.
30. Vampyr, kuuluisan roolipeliuusi 2.0.
34. Monopoli. Onnistunut PC-käännös klassikkopelistä.
35. Keen Episode IV: Secret of the Oracle.
111. Tank Wars I:ssä on paljon asearaseina ja tunnelmaa.
132. Pharaoh's Tombissa seikkailat pyramidissa muumioita vältellen.
133. Space War. Anna plasmatynkin soittaja. Hyvä peli.
139. Tähtilavastusimulaattori. Johda valikka klingeinaluolaan.
141. 3D Star Trek. Istu kapteeni Picardin komentotuloon.
147. 4 x 4 Off-road Racing (prev.). Tosi hyvä raparilli.
148. Pool on vektorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
153. Adventure Mapperilla amatöörin tekke seikkailupelin.
155. African Desert Campaign: say käyt 2. maailmansotaa Pohj.-Afrikassa.
161. Net Hack V3.1.0. kehittyneempi versio. Vaatii 2 Mb kovalevytilaa.
162. Sukupuuhyöjelmällä laitat sukupuusi järjestykseen.
173. Death Watch roolipeli. 4 hahmoa. Todella hyvä grafiikka.
175. Keen 1. Menestyksellisen ensimmäinen peli.
180. PD-pokeri, joka simuloi Rayn klassista pokeripeliä.
186. PC-file 5.01. Asiaskeksienohjelma (käytössä meilläkin).
187. PC-fie 5.01. Tarratustusta ja tiedostomuuto muista formaateista.
206. Raamatun hakusanajohtaja ja muita alan hyötyohjelmia.
209. Trivia-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
215. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
216. Cosmick's Adventure on parhaita lasten seikkailuja.
218. House of Horror 1. Larry-tyyppinen graafinen kahuseikkailu.
219. House of Horror 2 on pelittävä ykkönen vauvitusva jatko.
228. Battle Ship V2.3. Näyttäväksi grafitoitu laivanuoputus.
229. P Ford bionimi V3.0. Vartaleks käynnä, laati enustaita.
231. Where's that Mouse opettaa peliä englantia.
235. Hugo III eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
236. Haco V3.6. on suosittu roolipeli, joka ei esittelyä kaipaa.
- 237-238. Wolfenstein editor pack. Vaatii Fox PD N:o 2:n. 2 x 19.-
246. Astrollogilla näet tähtitaivaat ja väsäät horoskoopki.
247. Army VGA. Tasokas North & South-tyylinen sotapeli.
- 251-252. Envision Publisher Plus V1.52 on tasokas monenlaisissa PC-koneissa toimiva julkaisuohjelma. 2 x 19.-
259. Battifish-simussa olet 2. maailmansodan ajan sukellusveneen kapteeni.
261. Empire. Kuuluisan strategiapelin laaja versio.
269. Kings on hieno yhdistelmä Empirea ja Civilizationia.
267. Scotch Earth V1.2. Hyvä tankkiosopeli.
271. S3 Mirpilla nappaat peleistä ja demoista musiikkidiflet.
272. 412 vitsiä blondineista.
- 278-280. File Express V5.1. Hyvä kortisto/laskutusohjelma. 3 x 19.-
281. Stellar Defense on lasen kuuma avaruustäistelu.
285. Talvisota on kansallispeli, joka ei esittelyä kaipaa.
286. Eemran nostaa PC:n perusmuistia matk. 736 K.
290. Konevirtiohjelma Adib-muist soundblastille.
291. Modulen soitto-ohjelma useimmilla äänikortteilla, joia ilmankin.
292. Disk Catalog syst. V4.63. Selvitys tai tulostus diskettien sisällöstä.
293. Game Winnenilla jäädäyt pelitaitteen, joista voit jakaa.
294. Promod V1.1. Paras (Soundblast Pro) modulen soittaja.
297. Mod Toolilla soittat ja tallennat Soundblast-yhteensopivat samplet ja moditit jolla Amiga-tyyppisovasti.
298. Tinton Fast Trackerilla teet huippumukasa. Mukana muutama moduli.
301. VPIC-kuvankatseluohjelma EGA-, VGA- ja SVGA-kuvat helposti esin.
304. Multi Civilizationilla saat Civilizationin ihmispelaajia.
306. Crusher agentipellissä oudot olot mellastavat ja happi vähenee.
307. Crazy Shuffle on lasten värikäs muistipeli.
309. Black Bookilla (V5.12) pidit kirjaa yntysasiakkaista.
311. Calc taskulaskimen voit kutsua esiin niin halutessasi.
312. Forms on tekstinkäsittelyohjelma (ASCII) tulostusoptioin.
315. The Civil War. Strategiapeli USA:n sisällissodasta.
316. Claude kolpyskitti ruoti hauskaa mielei ongelmia.
319. Captain Comic II. Upea lasten seikkailupeli.
321. Conquest on seikkaileva valitus jolla 7:llä i mis-konevastustajalla.
322. Kolme klassikkoa: Invaders, Centipede ja Worm Game.
327. Utopia on suomenkielinen pääministeripeli ikkaisesta politiikasta.
328. Neon Paint on jopa Deluxe-paintin tasoinen piirto-ohjelma.
329. Night Ridersä tulitait lentokoneita ja desantteja. Hauska grafiikka.
333. Geoclock näyttää etäisyydet ja vrk-ajat. Myös maantiet. opisk.
334. 7-bittisellä konsolijärjellä skandit ja sukumerkit kuntoon.
335. Pinball Dreams preview. Todella hieno flipperipeli.
336. Freddy Pharks preview on Sierran hienoin villin lännen seikkailu.
338. Gate World on avaruusluolaan plasmatyttöseikkailu. Väh. 640 Kb.
340. Barons 4.33 on keskiaikainen sijoittuva rooliseikkailu.
341. Int. Ninja Rabbit 2.2 on hieno karatsäilynpeli.
342. Dungeons of Unforgiven. Upea-graafikallinen roolipelinelma.
344. Crystal Caves on Apogeen tasokas lasten kalvoisseikkailu.
346. Math Rescue on matematiikkaa opettava lasten seikkailupeli.
347. Ken's Labyrinth. Tasokas Wolfenstein-haastaja.
348. Zone 66. Tasokas vuoden 2035 sotapeli Epitit (väh. 386).
349. Overkill. Markkariimainen Epicin avaruusräiskintä.
350. Harry Halloween on tasokas kahuseikkailu Apogeeille.
351. Ceveman on previkka Eliten hienosta luolamiespelistä.
352. Epic Pinball on huippufipperi - herätä Androidi!
353. Keen 5. Suosittu lastenpelin viides seikkailu.
354. Keen 2. Suosittu lastenpelin toinen seikkailu.
355. Keen 3. Suosittu lastenpelin kolmas seikkailu.
356. Body Blows previkka on mahtava karatepeli.
357. Electro Biondyssä olet tulevaisuuden biorobocp.
358. Copy QM V3.01. Uusi versio hyvästä kopiointiohjelmasta.
359. Animal Math opettaa lapsille matem. + Joe Clock kellonopetus.
360. Storm avaruuspuelin hieno leveli. Väh. 2 Mb kovalevy.
361. Darksideä tankkimessästä suihkumoottoin selässä.
364. Viruksettuntajapaketit (FP-210, SCANV 109, Clean 109).
365. Argo Checkers on hireillä toimiva tammipeli.
367. Tennis. Tasokas previkkoversio. Vaatii 620 Kb muistia.
368. Rally. Ralliautotusimulaattori. Hienot 620 Kb/386.
369. Brutal Sports Football. Tulevaisuuden amer. jalkapallo.
370. Kaksi Tetristä - Floatis ja Uptis.
372. Imperium Rex. Tasokas haastaja Empirelle.
373. Duke Nukem II (Apogee). Tuhoaa Alienit. 620 Kb muistia.
374. Epic Baseball previkka loistavasta kaupall. pelistä.
- 375-376. Doom. Ehkä PC:n paras peli. 620 Kb + 4.5 MB kovalevy.
377. Ranger Foxissa ohjaat 2000-luvun taistelualusta.
378. Nyet II. Ehkä paras Tetris-klooni.
380. Sango Fighter. Huippukaratepeli (prev.). 620 Kb/32 Kb EMS.
382. Doom Net -ohjelmalla linkitit kaksi Doom-pelikonetta.
383. Beneath a Steel Sky (prev.). Virginin larymminen laatupele.
384. Micro Machines (prev.). Mukansatavainen autopeli.
387. Krusty's Fun House (prev.). Simpsonien peliesankari vauhdissa.
- 388-389. Loto Challengeilla voituit lottohommat.
390. Doom editor. Tuhti editoripaketti Doom pelialajille.
391. Norton 4.5. Quick Unraser, Safe Format ja Unremove Dir.
392. Strategy VGA. Keskiaikaan sijoittuva strategiapeli.
393. Ground War VGA. Laadukas USA-IRAK tankkiosopeli.
394. Neljä eilaista palapelihojelmaa. Voit lisätä omia gif-kuvia.
396. Machine Nation on raju avaruusammutpeli.
397. Dino-ohjelmalla luo valikaa oma sauruskia. (VGA, EGA, CGA).
398. Kolme pakkausohjelmaa. AFJ 241, LHA 213, PKAPEZ 2.04.
402. Xopet seikkailupeli Epitit. Hyvä ja upea seikkailu.
405. Jättäpöti 1.1 (CGA) arpoa numeroita ei TV:n rakpeleihin.
407. Mice Man (EGA) on myös aikuiset "ottava" lasten ilpele.
410. Yab (VGA) huippubaseball peli. Väh. 500 Kb perusmuistia.
411. 3 pelinteko-ohjelmaa. Ohjelmaikarjasto, kartta ja sprite-editori.
412. Winter Lemmings (prev) (EGA). Johda pilkkuolennot turvaan.
413. Keen 7 (EGA). Uusi jatko-osa suosittuun lastenpeliin.
415. Musidan on hyvä sävellysohjelma soundblastille.
416. Game Solutions sisältää 57 läpelausohjetta Sierran peleihin.
417. Video Poker & Casino hienolla VGA-graafiikalla.
418. Disk Catalog syst 7.04. Hyvä diskettien kortistointiohjelma.
421. Attack Ship (prev.). Laadukas sukellusvenesimulaattori.
422. Onnenpöytä. Melkein kuin TV:ssä. Voit myös laata kysymyksiä.
424. Ikkalenteilla voit laata kalentereita.
429. Jil of Jungle II. Seikkale Tarzanin tyttärelä.
430. Fairshares. Opastava ja tulostava hyvä taulukkolaskenta.
431. Wall Pipe. Tosihauska vedenjohtusutusputkipeli.
432. Adib-muistimoduli. Adib-tai Soundblast-äänikorttiin.
433. Video Librarian. Kortistoi monipuolisesti miljoonia ohjelmia.
434. Untitled. Party -93 voittajademmo.
435. Turbo TXT File Comp. 4.0. Ohjeisiin ja helpoihin käynnistyksiin.
437. Futview kuvannäyttöohjelmalla näet jpg-, tga- ja gif-kuvat.
438. Scorchend Space V1.1 avaruusotusta. Paljon aseita ja pelaajia.
439. Skyroads 3D. Huippu-uutuus avaruuslentokissa.
440. Tip Chunker Fast 2.01 läpi pakkaat ja pakat siivommin.
- 441-442. 4DOS käyttöjärjestelmä V5.0. Ehkä Microsoftin 6.0 parempi.
447. Function Keysillä ohjelmit F1-F12 näppöimiet.
448. Dos TSR Screen Scrollilla kelaat DOSTiedostoja kätevästi.
449. Go-Game V2.1:n klassinen go-peli.
450. At the Party dem The Good, The Bad & The Ugly - by SIP
451. Toshiba SCSI CD ROM - ajurit. Sisältää XM-3401B tuen.
452. Falcon & Mig29:n Mig29 modernisoija. Päivittää versioiksi 1.02.
454. Match'em muistipeli 7-40-vuotiaalle.
459. DEU 3.01 lädi editoit Doom-pelin esineitä ja henkilöitä.
460. Doom Ehkäshpeli 825V v.11.7:llä 2-peli. Tarv. pääteohjelman.
461. Doom äänikasella Doom äänit. Aliens elokuvan äänikit.
462. Doom äänikasella Doom äänit. Star Trek äänikit.
463. Doom äänikasella Doom äänit. When Harry Met Sally äänikit.
464. Doom äänikasella Evil Dead II ja Army Of Darkness äänikit.
469. Doom 1.2 päivitysohjelma Doom 1.1:een.
470. Destruction Zone tulevaisuuden tykkipeli. Hienot!
480. C-64 emulaattori V0.9a. Yllättävän hyvä!
481. Cybernet hiinohi. tekstpeli Valloita tulevais. tietokone.
482. Themepark (Prev.) Bullfrogin huvipuisto huippusimu.
483. Wowll 2.3 modulisoiittaja. VGA, tukee ikke ikke. äänikort.
484. Kokolema pelieditoita huippuohjelmien.

485. Aso 2.04 suomen, offline- (Omen/Qwk) viestikasetteja.
 486. Invasion Of The Mutant + Spacebots Of Doom (prev.).
 487. Heartlight EPIC Mega Gamesin Boulderdermaisen peli.
 488. Cinemation helppo animaati. ohjelma. Graaf. käyttöjälj., selkeät editort, VGA grafiikka, tukee PCX-formaattia.
 489. Dosnix 2.2.b yhdistää UNIXin ja DOSin parhaat piirteet.
 490.-491. Falcon 3.0 päivitys 3.03ksi. 2 x 19.-
 492. Syspage 1.0a on syysopin chat-ohjelma. Mm jaettu ruutu.
 493. Digital Integrationin Tornado (prev.) hävittäjäsimulaattori.
 494. Mechwarrior 2 (prev.). Mahtava robotisteluohjelma.
 495. MEX täydellinen lääkäri suomen.kiel. vastaanotto-ohjelma.
 496. Program Installilla helposti PRO 4.8a:aiset asennusohj.
 497. Steelcon 2469 v1.6 Mast. of Ononmainen 1-5 henk. strategiapeli.
 498. Armougeddon (prev.). Tulevais. sij. vektorig. sotasimulaattori.
 499. Taysin konfiguroitavissa. Tukee mm. zip, arc, pac, lha ja arj tiedost.
 500. VScan & Vclean 9.23. Tunnistaa 2819 eri virusta ja vanaatiota.
 501. CDGRAB 3.2.lla CD-ROM asema uuden CD-levyjen kuunteleu.
 502. Capture the flag 1.4. Valloita lippu. Miniatyrimäinen VGA graf.
 503. Creg: Naval Strike Fighetin päivitys versioita 1.01 varten.
 504. Creg 1.3f nopea pakkajien ja purkajien käyttöohjelma.
 505. Dasboot 2.2 mahdollistaa konfiguraatiotiedostojen yht.aik.olon.
 506. Haplink 2.0 hyperteikiohjelma. Ohjelmallei selkeä manuaali.
 507. The finishing touch installiohjelma esim. tiedost. pakkaus n. 50%, levyviri, tarkist., varjost. ikkunat, käynnistied. muuttam.
 508. Compushow 2000 1.01a on ikkunotto kuvankatseluohjelma.
 509. Kermitt 3.0:lla tietoliikenne sujuu. Vaaiva ja monipuolinen.
 510. VShield 112 etsii itsenäisesti virukset ajettavista tiedost.
 511. Info + v1.57 kertoo muistaluet/laitteiden asennusosoitteet.
 512. Vanha Testamentti suomenkielisenä tekstitiedostona.
 513. Teijx tietoliikenneohjelma 3.22. Helppo/monipuolinen + pank.ktö.
 514.-515. Raptor (Apoee) PC:n paras räiskintäpel. 2 x 19.-
 516. Microprosen UFO (prev.). Ehdoilla PC:n parhaaksi peliksi.
 517. Persistence of vision ray tracing ohjelma. 486 tai parempi.
 518.-519. Last einhof beer. Hyvä olutpullon räiskintä. 2 x 19.-
 520.-521. SSI -94 demo. Hieno esitys SSI:n peleistä 2 x 19.-
 522. Scan & clean 9.25 v 114. Mac:een viruksentappoase.
 523. Dmapedit 1.1. Viidinkin kunnan karttaeditoin Doomiin!
 524. Uusia tasoja Doomiin. Lisähaastetta levyn täydeltä.
 525. Dual module player 2.89. Paras musiikinsoitaja PC:lle.
 526. Electroboby on hieno hyppelele tulevaisuudesta.
 527.-528. Executor 1.2 for DOS. Mac-emulaattoridemo. 2 x 19.-
 529. Graphics Workshop: Dossin monipuolisin kuvankäsittelijä.
 530. Gun check. Monipuoli. tietokantaohjelma asekeräilijöille.
 531. Star hammer. Hieno päältäkuvattu avaruusräiskintäpel.
 532. Houndedissa koirasi juoksevat kilpaa ja lyöt vetoa.
 533. Last of the free. Hieno sivukuvattu avaruusräiskintäpel.
 534. NCC1701 on Star Trek aiheinen avaruusstrategiapeli.
 535. Kaksikymmentäkaksi (22) uutta kentää Doomiin.
 536. Outlaw -97 on kaksin pelattava hyvä kaksintaistelupeli.
 537. Pac-Man DOOMilla Doomiin hahmot pakumaailmaan.
 538. PC-track 3.0 on hyvä satelliittien seurantaohjelma.
 539. Scream tracker 3.01 on musiikkiohjelmien kermia.
 540. Thunderbyte anti-virus. Tehokas virusetsintäohjelmapaketti.
 541. Zanti on hauska vanaatio Pipemania-puikopelista.
 542. TurboCAD huippuohjelma (prev.). Vain tallennus puuttuu.
 543. Premier manager 2:ssa (prev.) olet jalkapallomanager.
 544. Wizard (prev.) haastaa Wolfeinsteinin. Väh. 1Mb EMS.
 545. Fire and Ice (prev.) on tasokas tasohyppely.
 546. Post 210 offline reader säästää boximessuulijan rahaa.
 547. Album master on äänilevykeräilijän kortisto-ohjelma.
 548. Cd master kortistoi CD:t. Tulostaa myös kansipaperit.
 549. Casette master kortistoi kasetit ja tulostaa kannet.
 550. P-print 2.11 on tehokas virusten torjuntaohjelma.
 551. Diskqwk 1.10 nopeuttaa ATID kiinteölevyä jopa 45%!

FISH-PD à 9,90 (Amiga)

saatavana välillä 1-1000 (EI 831-850)

Tyylikäs RITARI-HIIRIMATTO

- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

39,-

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITTA ILMAISEKSI!

PD-OHJELMAT 3,5" korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

MUUTA tai jatkoa ed.

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)

1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

_____ kpl Amiga Virus Fist 2. Mahtava viruksentorjuntakokoelma. à 39,-

Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-

- _____ kpl M 1 Home/Business Pack, käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
- _____ kpl M 2 Science Pack, tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
- _____ kpl M 3 Colombia-perhepaketti, n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
- _____ kpl M10 Colorado Elite Pack, PD-peliöjelmien valikoelma
- _____ kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack, monta levyllistä seikkailuja
- _____ kpl M12 Giga Pack, kymmeniä parhaita PD-SW-pelejä

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään. MUSIIKKIKURSSI

USKOMATON HINTA!

95,-

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssiooppaan ja 4 disketillistä ohjelmaa. Opi säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästö-ohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikki/demotoinin. (EI A1200)

AVE ILLUSION SAMPLES PACK

Amigalle

Copyright Avesoft

7-levyinen Avesoftin huippusyntikoilla teettämä musiikkitekijän peruskurssi. Laaja yhteensopivuus ja kattavuus. Rumpusoundin käytetympinä erityisen painotettuja. Korkea, puhdas näytteenottajaajuus, josta 7. levyllä olevia laajoja ohjeita noudattaen on helppo editoida soittimia peli- ja demokäyttöön. Samplet ovat käyttämissä IFF-muodossa.

vain **95,-**

KOPIOINTILAITE AMIGALLE ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:n mahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa. (EI A 1200) PS. Saat kannapöydälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

~~Ennen 299,-~~ NYT ENÄÄ VAIN

95,-

HARDWARE + MUUT

- _____ kpl Keysound DRS sampler ohjelmiseen Amigalle à 399,-
- _____ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboksi 3,5" disketeille à 69,-
- _____ kpl Ritarihiirimatto à 39,-
- _____ x 100 kpl 3,5" traktorivetoisia blanco diskettitarjoja 29,-
- _____ x 10 kpl 3,5" DD- disketit pienierissäkin hintaan 29,-
- _____ x 10 kpl 3,5" HD disketit pienierissäkin hintaan 29,-
- _____ kpl PC:n Super Mouse II. Hyvä hinta/laatusuhde à 139,-
- _____ kpl Allcopy System 2 Amigalle à 95,-
- _____ kpl Amiga-musiikkikurssi à 95,-
- _____ kpl Amigan koneiellen alkeiskurssi à 195,-
- _____ kpl "Mainoksen markkinavaltioihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-
- _____ kpl Ave-stereokuulokehuvistin kuulokkeineen Amigalle vain 195,-

Nimi _____

Osoite _____

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA Ammattilais-sarjan Ave- pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden katevan Ave-Blockeditorin.
2. AVE-MENUEDITORI 2 Miksi tuhlaat disketteja? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmia samalle levyllä
3. SURVIVAL-DUETTO Kaksi englanninkielisen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
4. MEMOEX & HEXTIME (uutuus) Kaksi haastavaa nopeus- ja muistipeliä Speden Spelen tapaan.
7. AVE KORTISTOJA 2 (uutuus).Tällä ohjelmalla pidät katevasti kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Taysin uudistettu ohjelma
8. EXTERIVM I (uutuus). Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen.
- Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
11. COLORIS 5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmiana - tosi on.
12. BOOTMASTER Muotoile ohjelmaasi oma bootiblokki.
13. FORMULA ACE 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusiikki & grafiikka.
14. EASY DEMO jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
15. S.E.U.C.K. Games Vol 1 Kolme rajua ammutapeliä samalla disketeillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
16. S.E.U.C.K. Games Vol 2 Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
17. AMOS UTILS Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler
18. PRO LOTTO Taysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoittelun.
19. AMOS FRACTAL & OTHERS Amoksen laajentamiskyvyyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
20. AVE PROCOPIER X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöön. Tarvitset ainakin yhden lisälevyaseman.
21. EAT OR DIE Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajaja vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
22. VAKIOVEIKKAUS Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoa tilaus.
23. AVE ASKMASTER Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
24. ELECTRONIC WORM 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkökäärmeä pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
25. EXTERIVM II Kolme kovaa Amos peliä, Oederfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarazer. 1 Mb
26. AVE STRATEGY PACK. Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
27. LINE UP Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
28. ROLLING Ohjaa kuulais halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-äärre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoa.
29. LASER MAZE. Laske siirtosi ja ohjaa säde maalinsa. Kymmenittään haastavia leveliä.
30. AVE DISKETTIREKISTERI. Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadisketteiksi luettelointiin.
31. VELORIS Kunnan kotimainen haastaja Tetrickselle. Varo riippuvuutta.
32. VAKIO 1 x 2. (uutuus) Uusi erilainen vakioveikkaajan työkalu. Diagrammi- ja Detail-sivut sekä tilaa jopa 230 joukkueelle. Uusi versio 2.14.
33. VIDEO SCROLLERILLA (uutuus) Teet katevasti tekstit videotesiiksi.
34. COODIX (uutuus). Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulotteisella pinnalla Rubikin kuution.
35. AMDI SYNTHESIZER (uutuus) Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soittaa tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.
36. AMBUSH (uutuus). Järkeile ja ammu reitti läpi viholliskenttien ja tuhoa Zharin pääperkele.
37. ZOMBIE THE LIVING DEAD (uutuus) Aaargh Zombiet tulevat vavahduttavana 2 disketin grafiikkaseikkailuna, mutta yhden ohjelmadisketin hinnalla.
38. EXCELSIOR SET (uutuus). Kaksi mukaansatempaavaa peliä. Nuketri-laserinkäräinen haastaja Tetrickselle. TrancQ - kiehtova droidipelihybridi. Yksi tai kaksi pelaajaa.

Pelit marrasku/94

AVESOFT
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN



Avesoft

PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33420/7

33003 TAMPERE

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-. Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti. Huomautukset 14 vrk.

ALONE IN THE DARK



●● Jouluaatto vuonna 1724. Yksisilmä-Jack kaappaa Lentävän Hollantilaisen aarteiden toivossa. Laivan ainoa aarre on kuitenkin vanki Elizabeth Jarret, joka tekee Jackin miehistöstä kuolemattomia. Kuolemattomuudella on hintansa: joka sadas vuosi saatana vaatii uhrina viattoman tyttölapsen.

22. joulukuuta vuonna 1924. Derceton seikkailusta toipunut Edward Carnby lähtee auttamaan ystäväänsä Ted Strikeriä, joka tutkii 8-vuotiaan Grace Saundersin kidnappausta. Jäljet johtavat Yksisilmä-Jackin pesäpaikkaan Hell's Kitcheniin San Franciscon korkeilla kallioilla. Portin räjäytettyäsi sinä, Edward Carnby, olet taas matkalla yksin pimeään...

Hyökkäys kartanoon

Portin räjäytyksestä tajuttomaksi mennyt vartija alkaa heräillä, joten nyrkkiä silmään. Ota menehtyneeltä vartijalta konekivääri, lipas ja juoma (juomat kantattaa aina kulauttaa).

Juokse taloa kohti ja ammu kaksi vastaantulevaa miestä. Työnnä ankkuripatsas sivuun ja astu labyrinttiin. Heti ensimmäisen kulman takana on aseistettu mies, joten ole valmiina ja täytä

hänet lyijyllä. Hän jättää jälkeensä valokuvan. Käänny seuraavasta haarautumasta oikealle. Näyttäyty miehelle ja tulita kulman takaa siten, että vihollisesi osuu aina seinään, mutta sinun ammuksesi löytävät kohteensa. Ota köysi kortin vierestä ja jatka matkaasi eteenpäin kohti risteystä, jossa kohtaavat yhden miehen lisää.

Valitse ylöspäin johtava tie. Poista kävelyäsi haittaava mies ja jatka kohti umpikujaa, josta löydät lippaan.

Palaa takaisin risteykseen ja lähde alas. Tee kohtaamaasi mieheen ylimääräisiä aukkoja ja jatka kunnes löydät paikan, jossa on neljä korttia. Ota maasta koukku ja ole valmiina kohtaamaan lisää vihollisia. Tulitaistelun jälkeen hyppää ruudun päälle ja päädyt maanalaiseen luolaan. Poista luolan ylimääräinen asukki ja ota portaiden juurelta juoma ja alttarin edestä muistikirjan puolikas.

Työnnä arkkua kunnes alttari nousee ja löydät metallisen pelikortin. Arkun siirtämisestä hermostunut hirviö tulee kohti. Ammu aluksi sarja konekiväärillä ja viimeistelevä revolverilla. Jos ammut pelkästään konekiväärillä, ei hirviö jätä jälkeensä tarpeellista miekkaa. Jos haluat poistua luolasta toista tietä, käytä pelikorttia alttariin.

Palaa takaisin risteykseen ja mene kaksi ruutua ylös ja yksi vasemmalle. Lähde alaspäin viivälle tielle. Matkaasi saapuu estämään haulikolla varustettu gansteri. Tee hänestä maahan vajoava ruumis ja jatka eteenpäin, kunnes saavut huitovien oksien eteen. Miekkaile oksat kumoon ja kävele eteenpäin.

Patsaalla kohtaat Shorty Legin, joka onkin kovempi vastus. Paras taktiikka on mennä patsaan taakse ja ampua kaikella mahdollisella, ammuksia säästelemättä.

Ota paperi ja yhdistä köysi ja koukku. Heitä koukku patsaan käteen ja ovi aukeaa.

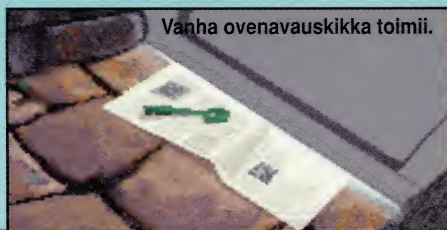
Kellarin pimeydessä

Pudotuksessa aseesi tipahtivat alas, mutta ei hätää: niitä löytyy kyllä myöhemmin lisää. Ota kolikko, kampi ja paperipussi. Jatka matkaasi oven ohi Strikerin ruumiin luo. Ota muistikirja ja piippurassi. Tee vanha etsivätemppe ovelle eli työnnä paperi oven ali ja irrota toisella puolella oleva avain piippurassilla.

Avaa ovi ja päädyt tuttuun paikkaan (jos olet harrastanut itsesi tappamista). Ulosheittäjäsä pääsee eroon menemällä tynnyrin taakse aivan vivun viereen ja puhaltamalla paperipussin täyteen. Pamauta paperipussi ja



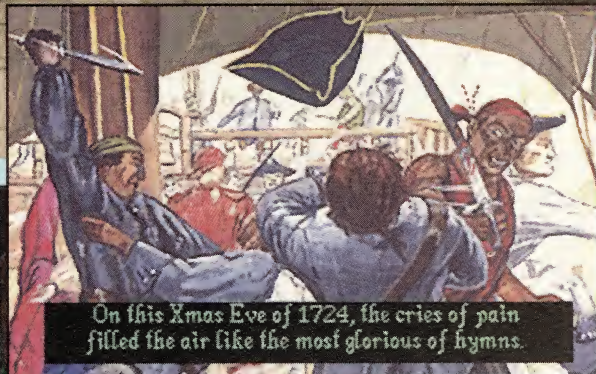
Matkalla yksin pimeään



Vanha ovenavausikkika toimii.



Poimittuasi amuletin pääset leijumaan.



On this Xmas Eve of 1724, the cries of pain filled the air like the most glorious of hymns.



kun mies nousee, väännä vivusta. Miehen poistuttua kuvioista ota haulikko, kirja ja juoma. Mene kellon taakse ja käytä kampea salakäytävän avaamiseen. Nappaa kirja ja amukset mukaan ja juokse hissiin.

Talon alakerrassa poista häiritsevä haitarinoittaja repimällä paperi, jolla sait avaimen. Ota jäljelle jäänyt koukku mukaasi ja mene ovesta. Hae puinen hakkausväline ämpärin vierestä ja mene seuraavasta ovesta ampumaradalle. Miehet eivät vielä ole huomanneet sinua, joten ammu toinen haulikolla ja käy toisen kimppuun parhaaksi katso mallasi tavalla.

Ota pöydältä ammuksia ja mene huoneen perälle, jossa on neljä ampumataulua. Pyöritä kaikkiin ruutu ja ovi aukeaa. Hakkaa pistoolimies hengiltä ja ota huoneesta juoma, viskipullo ja jos lukeminen kiinnostaa, huoneen perältä vielä kaksi hyvin piilotettua kirjaa.

Laita kolikko oven vieressä olevaan koneeseen niin voitat kaksi pelimerkkiä. Palaa takaisin ampumaradalle ja yllätä kännissä oleva mies. Miehen mennehdettyä ota nurkasta säkki ja sieltä joulupukin asu. Ryhdy joulupukiksi ja mene portaita pitkin yläkertaan.

Jo talossa joulun on

Aitona joulupukkina hakeudu ensin keittiöön. Varo kuitenkin aulassa olevaa patsasta, joka heittää sinua atraimella. Atrain on tosin hakeutuvaa mallia,

mutta sen voi harhauttaa aulassa joskus kävelevään kokkiin. Atraimesta eroon päästyäsi ota patsaalta kruunu pois ja mene keittiöön.

Keittiössä syö ruoka pöydältä ja ota pannu. Kun kokki heittäytyy vihamieliseksi paras ase on pannu, koska se suojaa kokin puhallusputkelta. Tee keittiöstä löytyvästä viinistä ja myrkyistä tappava sekoitus ja aseta se aulassa olevan patsaan vastakkaisella seinällä olevan oven eteen. Ovi avautuu ja ulos astuu kaksi sekoitusta juonutta miestä, jotka kuolevat jalkojesi juureen. Mene ovesta ja laita pelimerkit jukeboxiin. Puinen avaa oven ja kulmainen saa lattialle ilmaantumaan dublonin.

Mene ovesta, jonka puinen pelimerkki avasi. Ota huoneesta konekivääri, lipas ja luodinkesätkä liivit. Laita liivit päällesi ja lähde yläkertaan. Heti yläkertaan päästyäsi kohtaat naureske-

levän pistoolimiehen, joka on hyvää saalista saamalle konekiväärille. Availe ovia, kunnes päädyt biljardihuoneeseen. Biljardipöydän takana oleva mies heittää pöydälle pistoolin ja hyökkää kimppuusi. Tapa hänet ja ota miekka. Käy hakemassa huoneen perällä olevasta kirjahyllystä lisää lukemista ja palaa käytävälle.

Mene viimeisestä ovesta makuuhuoneeseen. Huoneen nurkassa pari miekkailevia käsiä vartioi toista puolikasta pergamentista, jonka löysit biljardihuoneesta. Käsiiä vastaan ei tarvitse miekkailla, jos ei halua ratkaista seuraavaa ongelmaa itse.

Laita kruunu patsaan päähän ja mene huoneen perällä olevasta ovesta. Ota amuletti, niin pääset leijumaan ylemmän kerrokseen. Selvittyäsi noususta ota viesti lattialta ja kulauta oven vieressä oleva juoma. Avaa ovi ja hae nopeasti vasemman nur-

kan takana olevasta arkusta konekivääri ja lipas. Pian kimppuusi käy karateka ja karski pistoolimies. Ammu heidät maan sisään ja nappaa mukaan kranaatti ja avain.

Käy huoneessa, josta pistoolimies tuli ja laita dubloni vieteriukkoon, saat punaisen tupsun. Mene suljetusta ovesta huoneeseen, jossa Srikirin tapanut pelle sijaitsee. Pelle ei kuitenkaan pysty sinua vahingoittamaan, mutta seuraa sinua kaikkialle ja hyppii iloisesti vieressä. Tästä oliosta pääsee eroon heittämällä tupsun talvipuutarhan ovesta sisään. Pelle lähtee tupsun perään ja kuolee puutarhan käärmeisiin.

Mene puutarhaan ja osoita alakerran gangstereille todellista joulumieltä antamalla heille joululahjaksi kranaatin savupiipun kautta. Ota ase käteen ja hypää savupiippuun. Alakerrassa kranaatti poisti muutaman mie-

hen, mutta kolme on vielä jäljellä. Ammu reilusti kaikella mahdollisella, koska kohta aseita ei taaskaan ole. Murhatyön jälkeen ota kuusesta biljardipallo ja vie se yläkerran biljardipöydän viereiseen peliin, niin huoneen perällä oleva ovi aukeaa. Mene ovesta. Päädyt pimeään, mutta et ainakaan ole yksin. Kun valot vihdoon palaavat huomaat olevasi vangittuna Yksisilmä-Jackin huoneessa. Jack kertoo sinulle tarinan Lentävästä Hollantilaisesta. Miehen mentyä avaa koululla tiesi vapauteen.

Mene takaisin alakertaan koh- ti keittiötä. Talon etuovesta vastaasi tulee Elizabeth ja jätät taas vangiksi.

Tyttö sopassa

Elizabethin kerrottua oman tarinansa siirryt ohjailemaan 8-vuotiaasta Grace Saundersia, jonka pitäisi vapauttaa Carnby. Työnä ensin pienemmän sisäänkäynnin tukkiva este pois ja poistu huoneesta. Ota voileipä ja pippuri pöydältä. Jos haluat vihjeen, anna linnulle siemeniä.

Mene seuraavasta ovesta ja lähde heti juoksemaan vasemmalle. Piiloudu nurkkaukseen ja odota, että merirosvo kävelee ohitsesi. Lähde sitten juoksemaan sinne, mistä piraatti tuli ja kiipeä tikkaita ylös. Laivan seuraavassa kerroksessa jatka kiipeämistä kohti kannta. Kannella sinun pitäisi päästä toisesta luukusta sisään. Se käy parhaiten kävelemällä istuvan miehen selän takaa ja lähestymällä luukua laatikoiden suojassa. Ennen luukusta pudottautumista ota kannelta sytytin.

Tykin voimaa

Huoneessa ota pienestä arkusta pieni tykki, sängyn takaa kapteenin sauva ja hyllystä kristallimaljakko. Laita tykki oven eteen ja ripottele pippuria tykkiin. Heitä maljakko rikki ja ovesta tulee piraatti ihmettelemään kolinaa. Käytä sytytintä tykkiin, joka ampuu kuolettavan pippurilatauksen piraatin päälle. Ota menehtyneeltä piraatilta kello ja mene vastakkaisella seinällä olevasta ovesta keittiöön. Nap-paa keittiön pöydältä kananjal- ka ja soita kelloa ruokahissin edessä. Luukun avauduttua kii-



peä hissiin, josta löydät avaimen.

Päästyäsi talon viralliseen keittiöön, jossa Carnby mäiski kokkia paistinpannalla, avaa harmaan kaapin ovi avaimella. Kaapista löytyy jäitä ja siirappia. Ennen kuin lähdet keittiöstä, jätä oven kohdalle kasa jäitä. Aulassa kuulet tutun äänen, mene takaisin keittiöön ja sinua seurannut gangsteri poistaa itsensä hengen liukastumalla jäähän.

Nouse portaita yläkertaan ja huomaat, että yläkerran mies- vahvuus on lisääntynyt yhdellä. Jätä tahmea siirappi oven kohdalle gangsteria estämään ja mene ovesta. Juokse biljardi- huoneeseen. Ota biljardipöydän päädyistä pelimerkki, jos keksit sille jotain käyttöä, muuten mene seuraavaan huoneeseen. Käytä kapteenin sauva kirjoi- tuspöytäsi saadaksesi Carnbyn vapauttavan avaimen ja kirjan. Mene huoneeseen, josta Carnby löysi talismaanin ja leijui ylempään kerrokseen. Aseta kapteenin sauva lattialle paikkaan, jossa talismaani oli. Se muuttuu Loa-sauvaksi ja sinä siirryt talon aulaan.

Keittiöstä löydät yhden miehen lisää. Juokse takaisin aulaan ja seurattessaan sinua mies liukastuu ja kuolee. Soita kelloa ruokahissin edessä päästäksesi takaisin alas. Kokit ovat kuitenkin palanneet keittiöön ja sinä jatkat seikkailua Carnbynä.

Carnbyn paluu

Venyttelä käsiäsi, kunnes käteesi osuu lattialla oleva avain, joka vapauttaa sinut kahleista. Ahdis- ta piraatti vasten seinää ja hak- kaa hänestä henki pois. Lattialle jää todella tuhti terveysjuoma ja miekka. Lähde huoneesta pois ja kimppuusi käy lisää väkeä (kaikki laivassa olevat piraatit kuolevat parhaiten miekalla ja pitämällä space ja oikealle osoittava nuolinäppäin pohjas-

sa, haavoituit vain hyvin har- voin).

Käytävällä henkesi on jälleen uhattuna, mutta miekalla hom- ma hoituu. Mene vasemmalle ja käytävän viimeisestä ovesta si- sään muuttamaan piraatti ruu- miiksi ja poista lattialta ammu- ket ja juoma.

Oikealla seinällä olevasta ovesta pääsee laivan viinavaras- toon, joka tosin on asutettu. Asukin brutaalisti paloiteltuasi kerää kaikki hyödyllinen kama ja laita paidan alle vähän pans- sarointia. Mene portaiden vierei- sestä ovesta. Huoneessa on kaksi piraattia lisää sekä hohti- met ja tulikuuma hiilihanko, jonka laitat taskunpohjalle käyt- töä odottelemaan. Huoneen nurkassa sijaitsee vielä hyödyllinen avain.

Avaa avaimella käytävän vii- meinen suljettu ovi, joka johtaa ruutivarastoon. Siellä olevaa pi- raattia ei kannata alkaa ampua kuin itsemurhatarkoituksessa, joten miekalla koreasta pistellen piraatti kuolee ja jättää tynnyri- lisen ruutia. Nouse tikkaita seu- raavaan kerrokseen.

Availle ovia, kunnes löydät huoneen, jossa on tykki ja huo- neen, jossa on piraatteja tal- viunilla. Herätä tykkihuoneen kuorsaava piraatti terävällä lau- kauksella kohti ja viimeiste- le miekalla. Ota tykki omaan käyt- töön hoitimilla ja työnnä se oi- keaan asentoon. Asenna tykkiin sytytyslanka ja käy tipauttamassa ruutitynnyni unihuoneeseen. Ota kuuma hiilihanko takatas- kusta ja sytytä sillä tykin sytytys- lanka. Mene ihmettelemään suurta tuhoa pienellä alueella ja ota pussillinen kolikoita sekä juoma raunioituneiden sänkyjen luota.

Käytävällä on vielä kaksi lu- kittua ovea, joista oikean- puolimmainen avautuu kolikoita ravistelemalla. Ulos astuu kaksi pienikokoista kokkia lihakirvei- neen. Heistä eroon - päästyäsi mene keittiössä olevasta ovesta

Tapa kahdesti!

tappamaan viimeinen kokki, jo- ka omistaa metallisen pelikortin.

Avaa kortilla viimeinen lukittu ovi ja joudut taas Elizabethin taian vaikutuksen valtaan. On- neksi huoneeseen astelee Grace Saunders, joka pelastaa tilan- teen. Avaa ovi laittamalla Loa- sauva patsaan käteen ja ovesta mentyäsi käytä kananjalkaa. Kananjalalla alttaria koskettamalla Grace kutsuu paikalle hengen, joka heittää Elizabethin takaisin omaan aikaansa ja tavalliseksi kuolevaiseksi.

Viimeinen taisto

Elizabethin poistuttua Carnbyn hallitseva taika haihtuu ja Carn- by putoaa lattialle. Gracen kut- suma olio alkaa kuitenkin tehdä tuloaan lattian läpi, joten pake- ne. Nouse käytävän päässä ole- via tikkaita kannelle ja tapa kaikki siellä olijat miekalla. Yksi kuitenkin kiipeää mastoon. Ota hanuristilta jäänyt koukku ja kii- peä miehen perään. Pudota mies mastosta miekalla ja siirry koukulla narua pitkin karatekan luo, joka jo odotteleekin sinua kapteeni Nicolin miekka kädes- sään. Puhkottuasi karatekan hän tipahtaa alas miekka mukanaan. Hyppää perään ja aseista itsesi kapteeni Nicolin miekkalla.

Tässä vaiheessa Yksisilmä- Jack on sitonut Gracen mastoon kiinni ja aikoo ampuu häntä ty- killä. Juokse äkkiä Gracen luo ja vapauta hänet hoitimilla. Tykin sytytyslanka palaa aika hitaasti, mutta jos aikaillet liikaa, koko laiva räjähtää palasiksi. Yksisil- mä-Jackiin tehoa vain ase, joka on taottu ennen hänen kuole- mattomaksi tulemistaan, eli kap- teeni Nicolin miekka. Jackia vastaan miekkaillessa on muis- tettava, että ensimmäinen kuole- ma ei ole lopullinen ja vasta toi- nen kuolema johdattaa kirotun sielun helvettiin.

Peter Sandelin



Ratkaise Gabriel Knight Osa 1



Bestselleriksi

kymmenessä päivässä

●● Kirjailija Gabriel Knight kiinnostuu oudoista voodoo-murhista, joita on tehty useita lyhyen ajan sisällä New Orleansin kaupungissa. Gabrielin tähtäimessä on bestselleri, jonka aiheeksi voodoo-murhat sopivat kuin nyrkki silmään. Aineiston etsiminen uutta menestysromaanin varten voi alkaa.



Päivä 1: Kuka ihmeen Ritter?

Herätessäsi kirjakauppasi takahuoneessa apulaisesi Grace on jo tullut töihin, ja kertoo, että tilaamasi uusi taskukokoinen nauhuri on saapunut. Puhelin on myöskin soinnut kuulemma koko aamun. Grace kertoo myös voodoo-museosta ja kaupasta, joka on erikoistunut voodoo-tarvikkeisiin.

Kun olet saanut nauhurin, kysy Gracelta mitä viestejä soittajat ovat jättäneet. Viestejä on monia, joten niitä pitää kysyä monta kertaa. Grace kertoo muun muassa, että mummosi on soittanut ja pyytänyt sinua tulemaan katsomaan isäsi tavaroita, joita on jäänyt vintille. Grace mainitsee myös salaperäisen soiton Wolfgang Ritter-nimiseltä mieheltä Saksasta. Myös etsivä Mosely on soittanut ja kertonut,

että hänellä on haluamasi valokuvat työn alla olevaa voodoo-kirjaasi varten.

Kirjakaupan pöydältä löydät suurennuslasin ja pinsetit sekä päivän lehden, jossa väitetään, että New Orleansin kaupunkia pelottaneissa voodoo-murhissa käytetty voodoo on hämäystä. Muuten varsin tyhjässä kassakoneessa on vanha lahjakortti, jonka otat mukaasi. Matalassa kirjahyllyssä on saksan sanakirja, josta löytyy muutama hyödyllinen sana. Korkean kirjahyllyn vasemmalta puolelta, ylähyllyltä löytyy Heinz Ritterin saksankielistä runosta sinun onnistuu sanakirjan avulla suomentaa sanat kolme ja lohikäärme. Saman kirjahyllyn oikealla puolella ylähyllyllä on kirja käärmistä, josta mieleesi jää lause "kuristajakäärmeet aistivat liikkeen". Kun olet tyydyttänyt tiedonjanoasi kirjoista, käy vielä takahuoneessa hakemassa lipaston päältä taskulamppu ja ves-sasta hiusgeeliä, ennen kuin lähdet käymään mummon luona.

Sukujuurten kiemuroita

Saapuessasi mummon talolle lähde heti ullakolle tutkimaan tavaroita, joista mummo puhui. Nojatuolin käsinojalla lojuu isän

vanha piirroslehti, jossa on kuvia painajaisista, joista Gabriel on itsekin kärsinyt. Arkun päällä on kiinnostavan näköinen vanha kello, jossa on viisarien ympärillä outoja kuvia. Kellossa on selvästi jonkinlainen mekanismi. Muistat nyt runon kolmesta lohikäärmeestä ja siirät lohikäärmeen kuvan kello 12:n kohdalle ja viisarit näyttämään kello kolmea. Kampea vääntämällä kellosta avautuu pieni luukku, jossa on vanha valokuva ja kirje. Valokuvassa näyttää olevan isoisäsi ja kaksi muuta miestä. Kirje on kirjoitettu saksaksi, mutta sitä lukemalla selviää ainakin yksi sana, Schattenjäger, ja se, että kirje on osoitettu Heinz Ritterille.

Tule alas ullakolta ja puhu isoäidillesi. Hänkään ei tiedä mitään Schattenjägeristä, mutta saat kuitenkin arvokasta taustatietoa kysymällä Heinz Ritteristä ja perheestäsi. Kysymällä perheesi jäsenistä lisää tietoa tarpeeksi monta kertaa saat selville sukhautasi sijainnin hautausmaalla ranskankielisessä osassa New Orleansia, jonne päätätkin lähteä tuota pikaa.

Tullessasi hautausmaalle huomaaat eräessä haudassa ihmeellisiä merkkejä, joista päätät tehdä kopion piirustuslehtiösi. Haudan läheltä löydät myös punaisen tiilen, jolla merkit on kirjoitettu. Oma sukhauta löytyy seuraavasta ruudusta oikealle. Hautausmaan valvojasta ei irtoa paljon tietoa ja päätätkin lähteä seuraavaksi poliisiasemalle.

Onkos etsivää näkynyt?

Poliisiasemalla et voi tehdä vielä muuta kuin puhua pöydän ääressä istuvalla ylikonstaapelille. Hän sanoo Moselyn menneen tutkimaan rikosta, mutta ei suostu kertomaan minne. Moselyn jättämät kuvat saat, kun kysyt niitä ja lopetat keskustelun. Kuvat ovat kuoressa, joten avaa se ja katso kuvia. Tietämättä mitä tehdä seuraavaksi päätät lähteä Jackson Squarelle puistoon rentoutumaan.

Kierrellessäsi ympäri puistoa näet miimikon, joka häiritsee ihmisiä matkimalla heitä, ja moottoripyöräpoliisin, jonka moottoripyörässä on radiovastaanotin. Saat nerokkaan idean ja menet miimikon luokse ja annat hänen seurata itseäsi. Kävelet miimikko perässäsi poliisin viereen, jolloin miimikko alkaa matkia



hantä. Tästä kimpaantunut poliisi lähtee miimikon perään ja pääset rauhassa kuuntelemaan poliisin radiota. Radiossa kerrotaan rikospaikan sijainti, jonne päättätkin lähteä seuraavaksi.

Rikospaikalla näet poliisit työn touhussa ja taas uuden voodoo-murhan kohteeksi joutuneen henkilön, mutta Moselyn mukaan poliisi ei ole vielä löytänyt johtolankoja tai silminnäkijöitä. Yhtäkkiä kuitenkin tietä pitkin kaartaa musta limusiini, jossa näet kauniin tumman naisen, jota Mosely kutsuu neiti Geddeksi. Tämän välikohtauksen jälkeen poliisit lähtevät ja pääset rauhassa tutkimaan rikospaikkaa.

Ensimmäiseksi huomaat maassa outoja merkkejä, jotka päättät taas kopioida paperille. Seuraavaksi näet lähellä rantaa kasvavassa ruohossa olevan painauman, jota katsot suurennuslasilla. Painaumassa näet jotain pientä ja kiiltelevää, jonka otat pinseteillä mukaasi. Tarkastelemalla sitä uudestaan suurennuslasilla huomaat sen olevan värikäs kääremeensuomu. Aivan rannan tuntumasta otat vielä palan savea ja lähdet sitten takaisin kirjakauppaasi.

Ennen päivän päättymistä pyydä Gracea tutkimaan aihetta Malia Gedde, neiti Gedden osoitteen toivossa.

Päivä 2: Moselylle tulee kuuma

Yöllä näet taas samaa painajaista, mutta toinen päivä pyörähtää mukavasti käyntiin kupillisella kahvia ja Gracen kannustavilla kommentteilla. Grace kertoo myös saaneensa selville Malia Gedden osoitteen. Lue päivän lehti ja saat tietoa Jackson Squaren historiasta. Päättät lähteä poliisiasemalle tapaamaan etsivä Moselyä materiaalin toivossa.

Poliisiasemalla näet kun huoltomies korjaa Moselyn huoneen ilmastoinnin säätöä. Kysy ylikonstaapelilta etsivä Moselystä ja hän antaa sinulle luvan mennä hänen luokseen. Ennen kuin menet Moselyn huoneeseen, säädä kuitenkin ilmastoinnin säätönupilla huoneen lämpötila

90 asteeseen. Moselylle tulee kuuma ja hän riisuu takkinsa ja ripustaa sen tuolinsa selkänojalle. Huomaat takissa olevan poliisin virkamerkin ja kysyt Moselyltä kahvia. Kun hän menee hakemaan kahvia, varasta hänen virkamerkkinsä.

Seuraavaksi kysy merkeistä, joita oli tehty voodoo-murhan uhrin viereen. Mosely kertoo, että samanlaisia merkkejä oli myös muiden kuuden murhatun vieressä. Kun kysyt muista merkeistä, saat kuulla, että ne on kopioitu poliisin arkistoon ja että saat nähdä ne jos haluat. Rikiston saa Moselyn huoneen edessä työskentelevältä naispoliisi Franksiltä, joka kuitenkin kieltää rikiston kopioinnin. Laita arkisto Franksin pöydällä olevaan paperikoriin ja mene Moselyn luokse ja kysy häneltä valokuvista. Pyydä kirjailija-etsivä Franksin ottamaan sinusta ja itsestään kuvan. Kuitenkin huomaat, että hiuksesi eivät ole oikein hyvin ja sanot meneväsi kampaamaan niitä.

Franksin ollessa Moselyn huoneessa voit nyt ottaa rikiston paperikorista, kopioida sen kopiokoneella ja laittaa sen takaisin Franksin pöydälle. Palaa Moselyn huoneeseen kuvausta varten. Moselyllä ei ole enää paljon kerrottavaa, joten päättät lähteä Malia Gedden luokse.

Malia on rikas seurapiireissä tunnettu nainen, joka omistaa komean talon. Malian palvelusväki ei päästä sinua sisään, ennen kuin kerrot olevasi virallisella asialla ja vilautat virkamerkkiä. Tavatessasi Malian voit kuulustella häneltä kaikenlaista taustatietoa virkamerkin turvin. Hän mainitsee muun muassa voodoo-museon voodooista kysyttäessä. Kun olet jututtanut häntä tarpeeksi, rupea flirttailemaan. Malia tajuaa, että et ole oikea poliisi ja joudut ulos hovimestarin saattelemana. Lähde nyt Malian mainitsemaan museoon.

Voodoo-expertit työssään

Museossa tapaat sen omistajan tohtori Johnin. Kysy häneltä kaikki voodooista ja sen jälkeen erikseen historiallisesta ja nykyisin harjoitettavasta voodooista. Nyt saat tietää New Orleansin historian kuuluisimmasta voodoo-kuningattaresta Marie Laveausta. Kysy hänestä myöskin



kaikki, mitä tohtori John suosituu kertomaan. Saat myös kuulla Madame Moonbeamista. Lähde nyt käymään Madame Moonbeamin luona.

Madame Moonbeamin luona huomaat häkissä käärmeen ja käärmeen nahan, joten kysy käärmeistä. Hän kertoo lemmikkikäärmeensä nimeksi Grimwald. Pyydä Moonbeamilta yhtä Grimwaldin suomusta, jotta voisit verrata sitä murhapaikalta löytyneseen suomuun. Moonbeam kieltäytyy antamasta suomua, mutta suostuu kuitenkin näyttämään, miten hän käsittelee Grimwaldia.

Kun Moonbeam alkaa tanssia käy hakemassa Grimwaldin luoma nahka ja katso sitä suurennuslasilla. Huomaat, että Grimwaldin suomut ovat erivärisiä kuin murhapaikalta löytynyt suomu, josta voit päätellä, että murhapaikalla ollut käärme ei ollut Grimwald. Voit vielä kysyä Moonbeamilta lisää taustatietoa, mutta ennen lähtöäsi näytä hänelle hautausmaalta haudan kyljestä löytämäsi oudoilla merkeillä kirjoitettu viesti. Moonbeam osaa suomentaa viestin suurimaksi osaksi, mutta se kuulostaa silti melko sekavalta. Lähde seuraavaksi etsimään virikkeitä puistosta.

Niin metsä vastaa...

Kierrellessäsi puistossa näet miehen, joka piirtää katedraalia. Hän kertoo opiskelevansa teknistä piirustusta. Lähde johonkin toiseen osaan puistoa ja palaa sitten takaisin piirtävän miehen luo, ja näet kun hänen piirroksensa karkaa tuulen mukana. Tuuli kuljettaa piirroksen puiston keskellä olevan patsaan ympärillä olevan aidan sisäpuolelle.

Itse et pysty piirustusta hakemaan, mutta toisaalla puistossa näet steppaavan pojan, joka varmaan mahtuisi aidan tankojen välistä. Osta pojan vieressä olevalta hodarimyyjältä hodari lahjakortilla ja anna hodari pojalle. Vastalahjaksi pyydä poikaa hakemaan piirustus aidan sisäpuolelta. Palauta piirustus sen omistajalle ja anna hänelle myös

kopio poliisiarkistosta. Mies kertoo, että hän voisi rekonstruoida koko kuvion eri murhapaikoille jätetyistä merkeistä, mutta kuvioista puuttuu vielä palanen, joten annat miehelle itse tekemäsi kopion seitsemännen murhan uhrin läheltä löytyneistä merkeistä. Mies lupaa yrittää parhaansa ja sanoo, että hän saa kuvion valmiiksi huomiseen mennessä.

Päättät lähteä käymään voodoo-tarvikkeisiin erikoistuneessa Dixieland Drug Storessa. Kun menet kauppaan sinne saapuu asiakas, jolla on mukanaan pieni koiran. Kauppias kutsuu asiakasta

Madame Cazaunoux'ksi. Kauppias ei kuitenkaan asiakkaan lähdettyä suostu kertomaan hänestä mitään. Kysy kauppialta voodoo-murhasta ja hän sanoo "cabrit sans cor", mutta ei suostu kertomaan, mitä se tarkoittaa, joten päättät lähteä takaisin omaan kirjakauppaasi.

Pyydä Gracea tutkimaan Madame Cazaunoux'ia, jonka jälkeen päivä päättyy.

Päivä 3: Puhelinlangat laulaa

Näet taas samaa painajaista. Herättyäsi Grace kertoo, että sinulle on viestejä ja että hän löysi puhelinluettelon sivun, jossa on kaikkien New Orleansin Cazaunoux-nimisten ihmisten puhelinnumerot. Pyydä Gracelta viestit. Grace kertoo, että Mosely soitti ja kertoi aikovansa kuulustella tänään erästä epäiltyä henkilöä. Wolfgang Ritter oli myöskin soittanut ja jättänyt Gracelle puhelinnumeron. Pyydä Gracelta Wolfgangin puhelinnumero ja mene takahuoneeseen soittamaan hänelle ja jatka soittamalla puhelinluettelon Cazaunoux'eille.

Kun kuulet koiran haukkuvan puhelimesta, muistat, että Madame Cazaunouxilla oli koiran mukanaan voodoo-kaupassa. Kuulet myös koiran nimen, Castro. Soita sitten puhelinluettelon sivulta löytyvän eläinklinikan numeroon ja kysy, onko heillä

Cazaunoux-nimistä asiakasta. Sihteeri tuntee Madame Cazaunouxin ja antaa hänen osoitteensa kun mainitset hänen koiransa Castron. Lue vielä päivän lehti. Lehdessä mainitaan afrikkalaisista uskonnoista kertova luento, joka pidetään Tulan yliopistossa tänään.

Lähde sitten poliisiasemalle katsomaan epäillyn kuulustelua. Kuulustelu pidetään Moselyn huoneessa. Kuulusteltava, Crash, ei suostu sanomaan Moselylle mitään ja Mosely kertoo, että poliisi ei voi pitää Crashia asemalla päivää pidempään. Kuulustelun jälkeen päätät lähteä puistoon.

Puisto, kaupungin keskus

Mene piirtäjän luokse ja pyydä häneltä kuviota, jonka hän lupasi rakentaa antamistasi merkeistä. Piirtäjä on vähän hermostuneen olinen, mutta on kuitenkin saanut kuvion valmiiksi ja antaa sen sinulle.

Mene yksi ruutu vasemmalle ja näet, että puistoon on tullut ennustaja, jolla on lemmikkikäärme. Hetken kuluttua ennustaja rupeaa tanssimaan. Ennustajan tanssiessa edessäsi kosketa häntä ja hän tiputtaa huivinsa. Ota huivi maasta ja katso sitä suurennuslasilla. Huivissa on käärmeensuomu, jonka otat pinseteillä. Katsomalla uutta suomua erikseen suurennuslasilla huomaat, että se on erilainen kuin suomu, jonka löysit järven rannalta. Palauta huivi ennustajalle ja hän ennustaa sinulle. Kohta kuitenkin ennusta-



jan kasvat valahtavat valkoisiksi ja hän juoksee pois. Et löydä ennustajaa koko puistosta ja lähdet Jackson Squaren tähtystyspaikalle.

Tähtystyspaikalta näet kiikareiden avulla, että ennustaja on palannut. Mene nyt takaisin puistoon ja puhu hänelle. Ennustaja käskee sinun pysyä erossa Malia Geddestä ja häviää savuna ilmaan.

Tämän oudon välikohtauksen jälkeen päätät lähteä käymään katedraalissa. Mene katedraalin alttarin oikealla puolella olevasta ovesta huoneeseen, jossa säilytetään pappien vaatteita. Ota vaatehyllystä musta papinpaita ja valkoinen papinkaulus. Muistat sanomalehdessä mainitun luennon, joka pidetään Tulanen yliopistossa ja lähdet nyt sinne.

Nukuttava tietopaketti

Saapuessasi yliopistoon luento on juuri alkamassa. Luennosta saat paljon arvokasta tietoa voodooista ja myös voodoo-merkeillä haudan reunaan kirjoitetun viestin sisältö selkenee kun opit alan sanastoa. Opit myös, että piirtäjän rekonstruoimaa kuviota kutsutaan Veveksi. Mieleesi jää myös, että Sekey Madoule tarkoittaa uhriarkkua.

Luennon jälkeen mene professori Hartridgen huoneeseen ja näytä hänelle voodoo-murhisia käytettyä Veveä. Mies innostuu kuin pikkulapsi ja ottaa Vevestä kopion itselleen ja rupeaa tutkimaan sen alkuperää ja tarkoitusta. Hän lupaa myös soittaa kun saa jotain selville. Kysy Hartridgeltä vielä mitä "cabrit sans cor" merkitsee. Professorin mukaan se on termi, joka merkitsee "vuohta ilman sarvia" ja sillä tarkoitetaan ihmisuhria. Voit nyt kysyä lisää tietoa ihmisuhreista ja muista aiheista.

Lähde seuraavaksi Madame Cazaunouxin luokse. Tullessasi Cazaunouxin ovelle päätät vaihtaa asusteitasi ja puet päällesi papin paidan ja kauluksen. Pistät myös hiuspehkosi järjestykseen geelin avulla. Koputa oveen ja kerro olevasi pappi: kukapa nyt pappia oveltansa pois käännyttäisi!

Kun olet päässyt sisälle rupea jutustelemaan Cazaunouxin kanssa ja kysy häneltä cabrit sans coresta. Hän ei usko, että itse tiedät mitä se tarkoittaa, joten todista se hänelle suomentamalla se vapaasti "vuohi ilman sarvia". Tämän kuultuaan Cazaunoux alkaa puhua ihmisuhreista, joista kysytkin tarkempaa tietoa seuraavaksi. Saat tietää "oikeista" voodoo-kuningattarista, joista kysymällä saat kuulla salaisesta voodoo-temppelistä. Cazaunoux näyttää sinulle rannerengasta, jonka hän on perinyt isovanhemmiltaan. Cazaunouxin mukaan rannerenkaan avulla pääsee mukaan salaisiin voodoo-menoihin ja hän toivoo, että sinä voisit siunata sen. Totakai suostut ehdotukseen ja alat siunata rannerengasta. Koska et voi saada rannerengasta mukaasi, teet siitä savimuotin saven avulla, jonka sait murha-paikalta järven rannalta. Saatuaasi savimuotin lähdet Malian luokse katsomaan, suostuisiko hän tapaamaan sinut.

Malia mania

Malian hovimestari kertoo sinulle, että Malia ei ole kotona vaan käymässä äitinsä haudalla. Sinenä sitten.

Puhu hautausmaan hoitajalle ja kysy häneltä Marie Laveausta ja hän kertoo sinulle muista merkityistä haudoista. Saat kuulla irvokkaita juttuja, joita voodooon harrastajat tekevät hautausmaalla. Juteltuasi tarpeeksi kulje pari ruutua oikealle hautausmaan itäreunaan, jossa Gedden sukhauta sijaitsee. Näet kun Malia tulee kryptan ovesta ulos ja pääset puhumaan hänelle. Malian lähdettyä suuntaa taas voodoo-kauppaa kohti.

Juttele kauppiaan kanssa ensin eläinnaamioista, jotka muistat professori Hartridgen luennosta, ja sitten kaupan viimeisestä maskista Willy jr:stä. Kauppias ei luovu naamiostaan alle sadan dollarin, joten ei auta kuin palata taas kirjakauppaan.

Odottele kirjakaupassa vähän aikaa ja Bruno tulee sisään ja haluaa ostaa isäsi tekemän maalauksen Kolme käärmettä kallossa. Kysy, paljonko hän tarjoaa siitä ja käske Gracen huolehtia omista asioistaan. Suostu myymään taulu sadalla dollarilla Brunolle. Saatuaasi rahat pyydä Gracea tutkimaan Veveä ja lähde takaisin voodoo-kauppaan. Osta Willy jr. ja saat kaupan päälle peleissä onnea tuovaa voodoo-öljyä.

Lähde nyt Napoleon House -nimiseen baariin ja kysy baarimikolta baarin vakioasiakkaista. Saat kuulla Sam-nimisestä miehestä, joka on pelannut shakkia 20 vuotta, mutta ei ole voittanut kertaakaan ystävänsä Markus-ta. Kun juttelet edelleen voodooista, niin baarimikko kertoo sinulle, että Sam tuntee vähän voodooa ja on käyttänyt sitä aiemmin. Anna nyt voodoo-öljy Samille ja vakuuta hänet kokeilemaan sitä kehumalla sitä ja vihjaamalla, miksi Markuksen ainoa voittaja. Samin juotua öljyn hän voittaa Markuksen ensimmä-



mäistä kertaa elämässään ja siitä riemuissaan lupaa sinulle palveluksen. Anna Samille savimuotti ja hän kertoo olevansa kulta-seppä ja lupaa valaa antamasi muotin huomiseksi.

Lähtiessäsi baarista on jo myöhä ja päätät lähteä kotiin kirjakauppaasi. Illalla Malia tulee käymään ja pienen romanttisen kohtaamisen jälkeen taas yksi päivä on pulkassa.

Päivä 4:

Kuollut todistaja

Grace on ihmeellisen hiljainen tänä aamuna. Hän kertoo kuitenkin käyneensä tutkimassa Veveä kirjastossa ja löytäneensä sanomalehtiartikkelin vuodelta 1810, jossa kerrottiin voodoo-murhia muistuttavasta murhasta. Hän antaa artikkelin sinulle. Lue iehi ja huomaat, että poliisi on lopettanut voodoo-murhien tutkimisen. Näet ikkunassa miehen, joka vain tuijottaa kauppa hievahtamatta.

Lähdet seuraavaksi käymään baarissa. Sam on baarissa ja antaa sinulle savimuotin avulla valamansa rannerenkaan. Rannerengas on täydellinen kopio madame Cazaunouxin renkaasta.

Lähde seuraavaksi Jackson Squaren tähtystyspaikalle ja katso kiikareilla puiston sitä kohtaa, jossa rumpali soittaa patsasta ympäröivää aitaa vasten nojaten. Näet Crashin kävelevän rummuttajain luokse ja sanovan hänelle jotain, jonka jälkeen hän kävelee kohti katedraalia, joten lähdet hänen peräänsä.

Katedraalissa näet Crashin istuvan penkillä. Näytä hänelle rannerengasta, jonka hän tunnistaa käärmesymboliksi. Nähtyään rannerenkaan Crash suostuu puhumaan. Kysy häneltä rummuttajasta ja hän kertoo rada-rummuista, jolla voodoo-kultin jäsenet lähettävät viestejä toisilleen. Hän lupaa myös vastata kaikkiin kysymyksiisi. Kysy kaikesta muusta ensin ja sitten salaisesta voodoo-temppelistä, johon vastattuaan Crash kuolee. Katso Crashin ruumista ja avaa hänen paitansa. Paidan alta paljastuu tatuointi, jonka kopioit paperille. Lähde katedraalista.

On jo myöhä ja lähdet kotiin kirjakauppaasi. Soitat Malille ja lähdet hänen luokseen yöksi.

Panu Liira

Juuri nyt alaskalaisessa teollisuusrakennuksessa on huhujen mukaan

syntymässä Doomin jälkeinen mullistava tietokonepelisensaatio.

Jos haluat tietää enemmän, tilaa Pelit-lehti (90) 120 670 12 kk 10 lehteä 228 mk.

Hintaan sisältyy imurointi Pelit-BBS-purkista.





Nnirvi

Maailma on pienille paha

●● Arvoisa kollegani Wexteen metelöi palstallaan nykypelien korkeasta bugisuusasteesta ja PC:n virittämisen ihanuudesta. Nythän on kuitenkin niin, että tietokonepelaamisen pyhä kolmiyhteys koostuu paitsi pelifirmoista myös itse pelaajista ja tietokonepelilehdistä.

Se, että pelifirmojen pitäisi testata tuotteensa kaikilla mahdollisilla koneilla ja viilata koodia niin kauan, että viimeinenkin bugi vinkaisee ja oikaisee koipensa, on vain osa kuvasta, samoin kuin salatieto aiheesta DOS.

Me pelaajat

Joskus varsinainen ongelma näkyy heijastuksena monitorissa: pelaajan on tehtävä osansa. Niin holhousvaltio kuin Suomi onkin, ei kannata uskoa tosissaan, että kaikki kannetaan valmiina eteen, sillä RealLife (tm) on karmea paikka, jossa heikot sortuu elon tiellä ja niin edelleen.

Karmaiseva tosiasia on se, että PC-pelaajan pitää tuntea koneensa. Se kaupassa tehty perusasennus, joka on tarkoitettu Windowsin pyörittämiseen, ja johon installiohjelmat ovat lisänneet äänikortti- ja CD-ROM-ajureita, ei yksinkertaisesti pysty pyörittämään jokaista peliä. Tai jos pystyykin, harvoin kovinkaan optimaalisesti.

Toinen ongelma on yleensä puutteellinen sisälukutieto. Mitenkähän on esimerkiksi ohjekirjojen lukemisen kanssa? Pelit-BBS:ssa tuottaa jatkuvasti vaikeuksia kohta, jossa kysytään sellaisia outoja käsitteitä kuin "sukunimi" ja "etunimi". Joskus niissä ei mitään eroa, tottahan Järvinen Järvinen on olemassa. Tai ATDT901205757 Järvinen. Joskus Järvinen on rekisteröity Järvisenä, joskus Järvisenä, joskus J\rvisen\ . Ja usein vieläpä vaikka Aku Ankkana. Syyllinen löytyy helposti: sehän on purkin ylläpito!

Pelien ohjekirjat vääntävät nykyään hyvin tehokasta rautalankaa, ainakin hyvät ohjekirjat. Siispä ne kannattaa lukea, vaikkei se hauskaa olekaan (edes minusta). Internetin viestitulvasta löytyy esimerkiksi aivan liikaa viestejä, joissa pelifirmoista tehdään pääsyyllinen siihen, että peli kaatuu Windowsissa, vaikka esimerkiksi manuaalissa sanotaan: "ÄLÄ AJA WINDOWSIN KAUTTA!"

Me Lehdet

Ja aivan niin, eipä ole lehdissäkään aina kehumista. Teoriassa kunnon lehti seisoo pelinvalmistajan ja pelaajan välissä, ja kertoo jälkimmäiselle mitä ensimmäinen saa aikaiseksi, ja siinä ohessa vielä jakaa lukijakuntansa vaatimaa tukitietoa. Toimitus tietysti koostuu alan harrastajista ja imee palautetta jokaisesta lukijakirjeestä. Linnut laulavat, aurinko paistaa ja kaikilla on hyvä olla.

Oman lehtemme unohtaen olen törmännyt vain kahteen korkeatasoiseen ulkomaiseen lehteen: Computer Gaming World lieinee alansa paras ja Strategy Plus on sen kevytversio. Näiden perusidean pitäisi olla kaikille itseään journalisteiksi luuleville itsestäänselvyys: niitä tekevät pelaamista harrastavat toisille pelaamista harrastaville, ilman oman erinomaisuuden ja jumalaisen oikeassa olemisen jatkuvaa esilletuontia.

Sitten on taas näitä toisia ääripäitä, pahimpana Computer & Video Games, joka uusii ulkoasuun joka toisessa numerossa, mutta kansien väliin jäävä tavara on aina sitä itsensä kehumista ja hihasta revittyä "arvosteluja".

Liian monessa lehdessä on Camel-toimitus, joka kulkee omia polkujaan. Norsunluutonniassa istutaan ja kirjoitetaan täsmälleen siitä mikä itseä kiinnostaa. Ja vaikka peliarvostelu pohjautuu alkudemoon ja lehdistötiedotteeseen, mitäs väliä sillä on: kyllä lukijat sen nielevät.

Jotenkin tuntuu, että lehdet ovat siinä oikeassa. Onko lehdistö yliarvostettua ja jos on, miksi? Lehden lukijahan on kuitenkin lehden elinehto, joten heillä (teillä) on oikeus esittää vaatimuksiakin. Jos minä tilaisin jotain viikkolehdeä sen hamsterinhoitoisuuden vuoksi, olettaisin, että lehti jotain hamsterinhoidosta ymmärtääkin.

Se filosofia, minkä mukaan meidän lehtemme toimii, pitäisi näkyä, ja jollei näy, meissä on vikaa.

Tietoa ja taitoa

Pelit on nyt melkein kolmivuotias ja kiitos teidän aktiivisuutenne meillä on varsin selkeä kuva mitä lukijakuntamme haluaa. Pelikonsoleita ei silti tule ja mikroharrastuslehdiksikään emme ala. Mutta 10 numeroa vuodessa tarjoaa meille kuitenkin mahdollisuuden kehittyä.

Näin niin kuin teknisellä puolella kaksi asiaa nousee ylitse muiden. Osa pelaajista ei tunne koneestaan kuin virtanappulan toiminnan, eikä saa tietoa, koska pelaajien ja tietokonelehdistön välillä valitsee yhteensopivuusongelma: pelit pyörivät DOS-ympäristössä, lehdistö Windows-ympäristössä. Sehän on täysin luonnollista: tosi miesten sovellusohjelmat vaativat Windowsin (tai OS/2:n tai...), eivätkä ne DOS-sovelluksetkaan ole yhtä nirsoja kuin pelit.

Joten kauan sitten luvattu draama Kone Kuriin, kiehtova matka koneen orjuudesta kohti ongelmattomaan pelaamiseen, alkaa ensi numerosta. Mutta kysymyksessä on kahden kauppa: meidän on melko mahdotonta vastata kysymyksiin: "Miksei Indy Carini toimi? Koneeni on Clonex 486/66 ja 16 megaa muistia". Vähän samaa kun kysyisi lääkäriltä: "Miksi hampaani tippuvat? Minulla on punainen takki ja kumisaappaat". Yhdeksän vikaa kymmenestä selviää, kun näkee mitä config.sys ja autoexec.bat pitävät sisällään. Nämä kun kopioi kysymyksen mukana tulevalle levyille (copy config.sys a: ja copy autoexec.bat a:), niin vot!

Toinen suosittu aihe, shareware-pelit, tulee myös mukaan, sillä niitä on käytännössä mahdotonta enää jättää huomioimatta. Joskus tuntuu siltä, että todelliset Pelit tulevat siltä suunnalta, kun kaupallinen puoli näyttää panostavan Hollywood-vetoisiin "interaktiivisiin" multimediaromppuihin.

Muutoksen tuulet puhaltavat, joten nyt siis kannattaa vaikuttaa: kirjoita postiin ja viestejä Pelit-purkkiin.



Sutta ja sekundaa

Kun muisti pätkii eikä peli luista

●● Onko koskaan uutta peliä asentaessa tullut mieleen, että voihan!!!? Ja mitä suusta pääseekään tunnin kuluttua, kun Amiga meditoi, eikä PC vieläkään suostu vapauttamaan kaikkia pelin vaatimia jatkettuja ynnä laajennettuja ylä-, ala- ja välimuistialueita?

No nyt se toimii – pätkittäin

No hyvä. Peli on saatu asennettua, ja jopa äänet ja kaikki animaatiot suostuvat yhteistyöhön. Ei siis muuta kuin pelaamaan. Seuraavaksi peli pyytää alkupe-
räistä levykettä tarkistakseen kopion autenttisuuden. Oho, Disk Error! Onneksi otin kaukaa viisaana pelistäni myös varmuuskopion.

No nyt se lopulta käynnistyy. Ups! Mitä nyt, kohdistin alkoi jättää jälkeensä häntää, joka sotkee koko näytön. Hei, miksi näppäimistö ei toimi? Mikä tätä **Civilizationin** loppuanimaatiota vaivaa? Mitä tarkoittaa Guru Meditation #01225477.DAFHC BAA? Miksi **Harrierin** HUD-tähtäin pomppii pitkin taivasta? Miksi näytölle ilmestyy vaaka-suoria mustia viivoja aina kun pelihahmo liikkuu ruudun oikeaan alanurkkaan? Miksi kone kaatuu aina kun seiskan ratikka ja Kalajärven bussi kohtaavat eduskuntatalon portailla? Miksi **Alone in the Darkin** animaatiot ovat täynnä sinisiä laikkuja, kun 486/50:ssä käytetään tiettyä näytönohjainta? Miksi **TIE Fighter** paukuttaa GUS-äänikorttia aina animaatioiden lopussa?

Ja vaikka kaikissa ohjelmissa ei varsinaisia bugeja olisikaan, masentavan monesta pelistä löytyy pieniä huolimattomuudesta kieliviä yksityiskohtia, jotka vähitellen nostavat sappihapot sieraimiin. Civilizationissa tietokoneen ohjaamat triemet eivät eksy aavalle merelle. **Fields of Gloryn** kartan vieritys voi viedä 486-koneessa viisikin sekuntia, eikä pelaaja näiden viiden sekunnin aikana tiedä, huomasiko ohjelma käskyn vai ei. **Colonization** kuvittelee pelaajan antavan yksiköilleen liikekäskyjä, kun tämä todellisuudessa selaa valikkoja. Ja **Out-**

WEXTEEN

Jokin on pahasti pielessä, kun esimerkiksi **Wing Commander II:n** ohjeisiin on jouduttu liittämään varoitus, että pelin asentaminen voi vaatia tuntitolkulla config- ja autoexec-tiedostojen kanssa taiteilua. Ja **Wing Commander** sentään toimii, kun kaikki asetukset ovat kohdallaan.

Muisti pettää pätkittäin

Kokemukseni mukaan pelien tuottajat lopettavat tätä nykyä tuotteidensa testauksen, kun peli ei enää kaadu ohjelmoijansa käsiin, ainakaan kovin usein. Pienintäkään huomiota ei anneta sellaiselle pikkuseikalle, että vain harvalla pelaajalla on tismalleen samanlainen laite- ja ohjelmistokokoonpano kuin pelin suunnittelijalla. Ohjelmoijan mieleen ei juolahda kokeilla, miten työn alla oleva PC-peli käyttäytyy esmes ilman SMARTDRV:n kaltaista välimuistiohjainta. Esimerkiksi **SimFarm** muuttuu tällöin täysin käyttökelvottomaksi.

Mutta mutta. PC:n muistiin voi joutua lataamaan vähintään CD-ROM-ohjaimen, hiiri-ohjaimen, levynpakkaajan sekä suomenkielisen näppäimistön, jotta sitä voi ylipäättään käyttää. Niin, ja olisi niitä äänitehosteitäkin kiiva kuulla eli johonkin ylä/ala/välimuistin lokoseen on tunnettava myös äänikortin oh-

jain keskeytyksineen, I/O-portteineen kaikkineen. Joillakin raharikkailla on koneessaan äänikortin ohella myös musakortti. Eikä pelin grafiikka tietenkään ole parhaimmillaan ilman VESA-ohjainta. Yllätys yllätys, tässä vaiheessa välimuistiohjaimelle ei välttämättä riitä enää tilaa. Tai riittäisihän sille, mutta sitten itse pelin tarpeisiin ei löydy tarpeeksi muistia. Korinaa.

Eikä ohjelmien antamista virheilmoituksista ole välttämättä apua. Pahimmillaan peli, joka väittää toimivansa 550 kilon perusmuistissa, ilmoittaa muistin olevan loppu, vaikka MEM-kertoo muistissa olevan tilaa yli 584 kilon kokoiselle ohjelmalle kuudentoista megan lisämuistista puhumattakaan.

Ja kaikki PC:n omistajat tietävät, miten hykerryttävän hauskaa PC:n muistiasetusten virittämisen voi olla. Semminkin jos viimeiset vapaat muistin lokokset on etsittävä EMM386.EXE:n valitsinten avulla. **MS-DOS 6:n** MEMMAKER-ohjelmasta ei ole kuin harmia. On se vaan kumma, että joku halvatun **Windows 3.11** pyörii sovelluksi-neen muistiavaruudessa, johon

yksikään itseään kunnioittava peli ei enää suostu mahtumaan.

Asiathan olisivat tietysti ihan kohtalaisen kohdallaan, jos kaikki pelit toimisivat yksillä ja samoilla vapaan muistitilan maksimoivilla asetuksilla. Mutta kun ei. Yksi haluaa koko perusmuistin käyttöönsä, toinen ei suvaitse huomata jatkettua lisämuistia, jota kolmas taas ehdottomasti vaatii. Eli joka toista uutta peliä varten on kirjoitettava uudet muistiasetukset. Enää ei sentään tarvitse väsäätä joka pelille omaa käynnistyslevyket-tä, sillä DOS 6 mahdollistaa vaihtoehdotet config- ja autoexec-määrittelyt. Tämä tosin vaatii enemmän PC-tuntemusta kuin tavalliselta tietokoneen omistajalta voi kohtuudella vaatia. Semminkin, kun pelien oheismateriaali vain harvoin antaa täsmälliset, yksityiskohtaiset asennusohjeet.

Älkääkään tulko ruikuttamaan, että helposti asennettavan pelin koodaaminen olisi mahdotonta. Kunnioittava kumarrus esmes **Airwarriorin** ja **Doomin** ohjelmoitsijoiden eli Kesmain ja Id Softwaren suuntaan lienee paikallaan.

Wexteen verkossa

Myös Wexteen on siirtynyt WWW-ajkaan eli kipin kapin Mosaic ajoin ja URL-osoitteeksi:

<http://www.clinet.fi/Zwexteen/wexteen.html>

Kotisivu saattaa tosin tuottaa mysteerien ystäville pettymyksen.

post on tietysti luku sinänsä.

Okeiokeiokei. Eivät kaikki pelit käyttäyty näin. Kokemukseni mukaan vain runsas kolmannes. Ja pelitestikoneen virkaa toimittaa koteloimaton virtelmä, jonka lisäkorttipakka saisi kenet tahansa kavahtamaan. Mutta siinä ei ole mitään sellaista, mitä standardi-PC:ssä ei saisi olla.

Tämä peli ei vetele

Kaupan on siis keskeneräisiä ohjelmia: Ohjelmia, joissa on suoranaista ohjelmointivirheitä; ohjelmia, joita ei ole testattu erilaisissa laite- ja ohjelmistokoonpanoissa; ohjelmia, joiden käytettävyyteen ei ole kiinnitetty vähäisintäkään huomiota!

Yhdeksänvuotisen peliarvostelijan urani aikana en ole voinut kuin ihmetellä, miten surkeita tietokonepelejä ihmisille kaupitellaan. Ostaako näitä joku? Laitteiden suorituskyvyn kasvaessa pelien laadunvalvonta on entisestään rapautunut. Peleihin investoidut rahat halutaan takaisin mahdollisimman nopeasti eli testaus on ylellisyyttä. Mutta kuka ostaa ohjelman, joka toimii kun muistaa ja silloinkin miten lystää?

Hyötysoftapuolella tällainen peli(!) ei vetelisi. Ohjelmatalot hukkuisivat vihaisten asiakkaiden haukkuihin ohjelmien kadottua tärkeitä tietoja tai tuhlettua kallista työaikaa ylimääräisiin asennusmurheisiin. Toki hyötyohjelmienkin pienellä painetuista lisenssiehdoista käy ilmi, että esmes Microsoft ei ole korvausvelvollinen, jos jokin **Word for Windows 6.0:n** tuhansista ohjelmointivirheistä tuhoaa asiakkaan rahanarvoisia tietoja.

Eikä tällaisen pelin pitäisi vedellä peliohjelmistakaan. Ei se, ettei asiakas aina ole täysi-ikäinen, oikeuta myymään mitä moskaa tahansa. Viallinen tuote pitää aina voida palauttaa. Tätä vaatii jo Suomen ja EU:n lainsäädäntö. Eikä ohjelman viallisuus rajoitu siihen, etteivät levykkeet toimi. Jos koodissa on käpy, rahat on saatava takaisin.

Peliä ei toki voi palauttaa pelkästään siihen vedoten, että se on huono. Huono ostos on huono ostos. Mutta ovatko kohdistimen jälkeensä jättämät sotkut bugeja – tai mahdollittoman hidas vieritys – tai suhteettoman hankalat muistiviritykset?

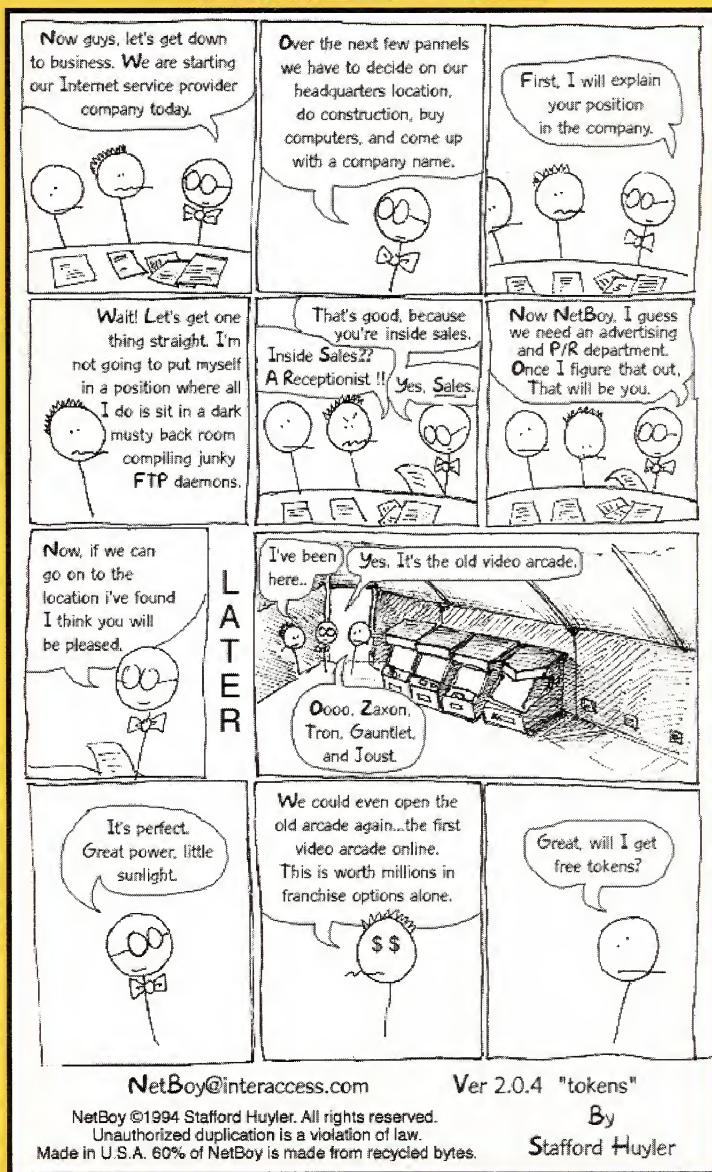
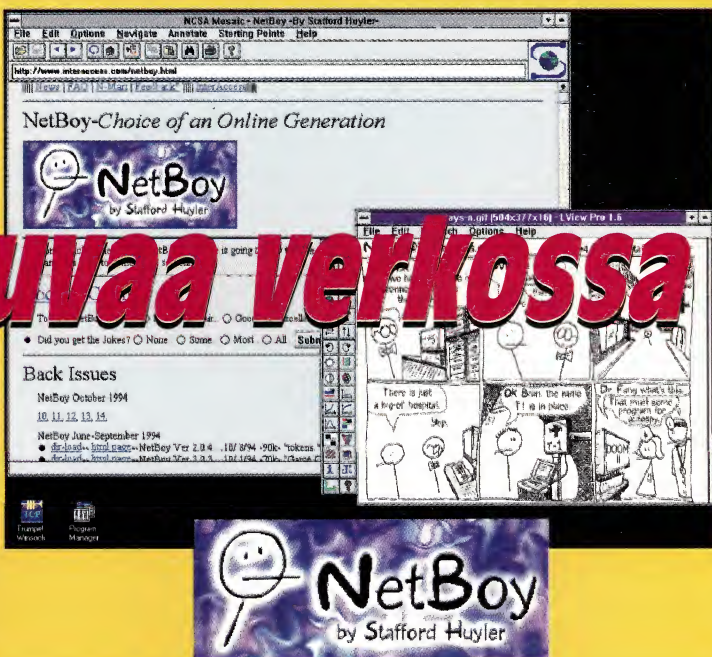
Sarjakuvaa verkossa

Kansainvälisestä tietoverkosta Internetistä, sen uudesta ilmasusta eli World Wide Webistä ynnä WWW:n Windows-käyttöliittymästä Mosaicistä on raapustettu tekstiä palstakilometreittäin. Ja kuten kaikki esmes BatMudiin tutustuneet voivat todentaa, tietoverkoilla on tarjottavaa myös pelien harrastajille.

Yksi Internetin uusimpia palveluja on **Stafford Huylerin** kirjoittama ja piirtämä NetBoy, jonka voi käydä lukemassa URL-osoitteesta <http://www.interaccess.com/netboy.html>. Koikeiluvaiheessa NetBoy ilmestyi noin kerran viikossa, mutta lokakuun 10. päivästä lähtien NetBoy on siirtynyt strippi per päivä -rytmiin. Alun perin Huyler suunnitteli perivänsä NetBoyn lukemisesta rahaa, mutta tuli sittemmin onneksi toisiin aatoksiin. Toivottavasti Stafford Huylerin kaupittelemat NetBoy-paidat käyvät sen sijaan kaupaksi, jotta mies saa edes jonkinmoisen korvauksen vaivoistaan.

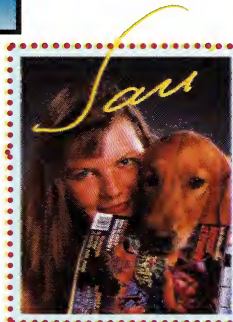
Sarjakuvan päähenkilö NetBoy on kokematon tietokoneen ja tietoverkkojen käyttäjä, joka on juuri saanut postimyyntistä tilaamansa Plug'n'Play Internet-ohjelman asennettua. Hänen ystävänsä LanMan on sen sijaan guru [tm]. Vitsiä väännetään tietokoneslangin ja alan klisheidin kustannuksella. Alaa tuntemattomille herjat esmes uutisalueen alt.sex.bestiality.modems kustannuksella voivat tosin jäädä mysteeriksi. Tai mitä tuumitte sairaalan tietoverkkoon eksyneestä Doom II:sta, joka päättyy patologian opetusohjelmaksi.

Piirrostyyliltään Netboy on äärimmäisen pelkistettyä sarjakuvaa. Henkilöt ovat pelkkiä tikku-ukkoja, mutta ihmeen hyvin Huyler pystyy luomaan henkilöilleen persoonallisuuden ja kuvaamaan näiden tunnetiloja parin viivan avulla.



PELIT

★ posti



I hania, pitkiä kirjeitä ovat lähelleet tyttölukijat kiittävästi. Liekö syksyn sateiset ilmat innostaneet teitäkin pelaamaan ja kirjoittamaan?

Päiväkausia olen taas viettänyt lukien postia, valitettavasti vain murto-osa mahtuu palstalle. Mutta kaikki on luettu ja muistiini tallennettu. Älä lannistu, joskus sinunkin kirjeesi vielä lehteen mahtuu!

Väkivaltakeskustelu on tällä erää ohitse, ehkä palaamme siihen myöhemmin.

Työllistääkö postinkantajia:

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Tilaajanumerovaras

Voidaanko asialle tehdä mitään jos kaveri "varasti" tilaajanumeroni ja hänellä on koodini Pelit-BBS:ään? Voiko koodinsa vaihtaa?

Pieni, ilkeä Xenomorph

Voidaan tehdä. Soita toimitukseen, puhelin (90) 120 5911, niin hoidamme asian. Anna satikutia ystäväillesi.

Osa puuttui

Miksi Quest for Glory 2:n lopussa lukee, että pelaa seuraavaa osaa Quest for Glory 4: Shadows of Darkness, vaikka siinä välissä pitäisi olla Quest for Glory 3: Wages of War?

12-vuotias ikuinen tilaajanne

Alun perin nelosen piti olla kolmonen, mutta kolmonen tehtiin, koska tekijät halusivat harjoitella pelin tekemistä Sierran uudella pelirungolla. -om

Tietokone, tuo ystävistä kallein

Tietotekniikka, ATK, millä nimellä me sitä nyt kutsumme, on juurtunut jo syvälle haavoittuvaan yhteiskuntaamme. Nuo harmaat, viekkaasti hureiset laitteet turruttavat aivomme ja pesevät mieleemme. Nuoret lapset ovat intoa ja tarmoa täynnä näpsäytettyään päälle tieto-

koneen ja käynnistettyään valtavasta valikoimasta toinen toistaan verisempiä ja väkivaltaisempia tappamis- ja murhapelejä, joissa kuolemattomat sankarit osoittavat mahtavuutensa useiden päähän suuntautuneiden lyöntien ja potkujen kera.

Aikansa he voisivat käyttää paremmin lähes mihin tahansa muuhun kuin tuohon sairaalolaisen väkivallan viljelyyn, esimerkiksi normaaleihin ja terveisiin harrastuksiin kuten urheiluun ja lukemiseen.

Ongelma jatkuu yhä karneampiin tosiseikkoihin, aikuiset terveet miehet jaksavat yhä puhua, kuinka tietokonetta ei saisi pelaamiseen käyttää ja kuinka he hallitsevat mystiset optiot yhä vain tehokkaammilla kotipääteillä. Vanha "me emme pelaa, käytämme mikrojamme hyödyllisesti" -politiikka on jo vanhentunut ja pelkkä peitto heidän öillillille Windows-sisioilleen joissa pysyttäydytään hereillä vain kahvin ja kofeiinipillerien avulla, illasta iltaan, yöstä toiseen.

Kierre jatkuu ja vaikenee, ystäville ja muille terveille harrastuksille ei jää aikaa vaan pois tieltä sysätään kaikki muu, vain tietokone on ystäväs. Pian kaikki rahat, jotka saadaan hankittua, menee erinäisiin tietokoneiden lisäosiin ja pian jäljellä on vain masennusta, yksinäisyyttä, punaisia silmiä ja kiukkua.

Tämä tauti on juurtunut jo niin syvästi yhteiskuntaamme, ettei sitä pystytä enää edes myöntämään ongelmalliseksi, eikä sen mahdollista voida enää mitään. Seuraava askel tulee olemaan paljon puhuttu ja hieno virtuaalitodellisuus, tämä "harrastus" aloittaa maailmanvalloituksen Japanista. Tämänlainen hupi ei ole halpaa alkuunkaan. Elämmekö pian kaikki pelkässä virtuaalitodellisuudessa, jossa syrjään on työnnetty kaikki muu paitsi tuo suuri ja kaikkivoipa tietokone?

Tulevaisuus meille on jo määrätty, mutta kuka tai paremminkin mikä sen tulee määräämään?

Tuomas Mattila

Tuomaksella on hyvin synkkä tulevaisuudenkuva, mutta näinkin voi asiat tietyksi nähdä. Me emme näe.

Ossi Mäntylahdelle

Kysyisin eräästä Ossi Mäntylahden kirjoittamasta peliarvostelusta. Millä perusteella hän voi sanoa, ettei Links Pron tasoista peliä voisi Amigalla ja Macillä nähdä vuosiin? Onko Mäntylähti nähnyt Amigan Linksiä (4096 väriä)?

Tällä menolla entinen tilaaja

Tuolloin Amigalle ei ollut Linksiä ja nyt arvostelusta on kulunut jo vuosia, heh heh. -om

Kirjoituskilpailusta kiinnostunut

Aiotteko koskaan pitää kirjoituskilpailua, esimerkiksi että pitäisi vaikkapa kirjoittaa satiiri jostain pelistä, tai jotain vastaavaa?

Onko totta, että pelilehti nimeltä PC Gamer olisi parempi kuin Pelit?

Voisitteko ystävällisesti välittää kiitokseni Wexteenille siitä, että hän ystävällisesti uhraisi hieman tilaa vuonna 1992 erään tietyn sarjakuvan esittelylle, nimeltä Elfquest. Pitääkö Wexteen kaikista esittelemistään sarjakuvista?

Carcass

Kirjoituskilpailu on hyvä ehdotus, toteutamme varmaan piakkoin. Oman lehtemme ja muiden lehtien välisiin paremmuuskysymyksiin me olemme sattuneesta syystä jäänejä vastaamaan. PC Gamer on paremmanpuoleinen lehti, joskin kärsii samoista puutteista kuin englantilaiset lehdet yleensä.

Wexteen kiittää ja pitää kaikista niistä sarjakuvista, joita hän kehuu. Ne hän haukkuu, joista ei pidä!

Tarpeeksi viisas lukemaan Pelit-lehteä?

Jotenkin tuntuu, että olenkohan minä tarpeeksi "viisas" lukemaan Pelit-lehteä, koska tuntuu etten ole tarpeeksi "akateeminen". Tarkoitatan siis, että en lue taidesarjiksia, vaan Lucky Lukea ja Tinttiä, enkä lue paljoakaan kirjoja, eikä lukemani kirjat ole ainakaan mitään taidekirjoja. En myöskään tunne paljon tietokoneita, mutta pärjään mukavasti.

Samppa

Jokainen on niin viisas, kuin itsestä tuntuu. Lucky Luke on sitäpaitsi minunkin suosikkini. Eikä tietokoneita tarvitse tuntea, riittää että ne toimivat.

Nimimerkille Sandman -79

Haluaisin kertoa, että kirjeesi on melkein kopio meikäläisen tarinasta... Paitsi, että "syrjiä" ovat myös muut tytöt! (Isoveikan lisäksi).

Pienessä tutkielman poikasesa olen havainnut, että minun ikäisiä nuoria neitejä ei paljon tietokoneet kiinnosta, ja jos jotakin sitten kiinnostaa niin tuppaa kaverit katoamaan. Esimerkiksi kun minä ja eräs toinen PC:n omistava neitokainen päästään hõpsemään jostain pelistä yms. niin muut sanoo jotain että: "Nyt se taas alkoi", ja lähtee pois.

Sitten vielä roolipeleistä. Minäkin olen pelannut kyseistä peliä/kyseisiä pelejä, kunnes rakas (?) isoveljeni hienotunteisesti mulkoili minua kun astuin huoneeseen, jossa seniltainen pelailu tapahtui. Sitten kun olen koittanut etsiä omaa ryhmää niin ei ole kiinnostusta löytynyt, ainakaan neitojen puolesta.

Jos joku haluaa kirjoitella, ja säästää Posti-palstan tilaa, niin osoite on Sarilla.

Sisar Kuolema(ko?) -80

Yksi lisää

Sandman -79, ehkä teidän alueella sitten syrjitään tietokoneita ja roolipelejä pelaavia tyttöjä, mutta ei minun korviin ole kuulunut mitään sellaista. Minä ja mun kaverit pelataan tietokonepelejä ja roolipelejä. Lisäksi minä tiedän yhden peliporukan, jossa oli 5 poikaa ja yksi tyttö. Ja muutenkaan pelitytöt ja -pojat ei oikein juttele toistensa kanssa (mistä johtunee).

Pikkupelityttö Espoosta -79

ID Software...

Terminator Rampage, In Extremis, Deadline, Dark Forces, ym. ID Softwaren aloittamalle villitykselle ei näy loppua. Kaikki alkoi aikanaan Wolfenstein 3D:stä, jota itsekin jynssäsin niin kauan kunnes viimeinenkin taso salaovineen oli koluttu. Wolfenstein ei kuitenkaan ollut ennennäkemätön ihme, vaikka oliikin sula-vasti toteutettu.

Vuodenvaihteessa jysähti taas. ID Software oli vihdoinkin julkais-
nut Doom. Pelin, joka oli kuohuttanut kansainvälisiä tietoverkkoja jo kuukausikaupalla. Doom oli kaikkea mitä oli odotettu ja vielä paljon muuta. ID Software toimi ovelasti. Doomin ensimmäinen osa oli shawareja, jota sai levittää vapaasti. Jatko-osat oli tilattava ID:ltä Jenkeistä. Vapaan levityksen ansiosta ei löydy monta tietokoneharrasta-

jaa, joka ei olisi kuullut Doomista. Nyt kun kaikki tuntevat Doomia, ID voikin tehdä kaupallisen jatko-osan, Hell on Earthin. Menestys on taattu ja pelin tekeminen tulee halvaksi, se kun voidaan rakentaa Doomien enginen päälle. Eipä tämä IDille mitään uutta ole, kuvio oli nimittäin täsmälleen sama Wolfensteinissa.

Epäilemättä Hell on Earthia tullaan levittämään piraattien kesken uskomattomalla vauhdilla. Luultavasti HOE on suomessa levytyksessä samana päivänä, kun se Jenkeissä ilmestyy. Joka tapauksessa HOE:n kaupallinen menestys tulee olemaan niin suuri, että ID Softwaren kassakirstu tulee pullistelemaan pitkään.

Kuten tavallista menestys houkuttelee muitakin yrittäjiä, mutta Doomia ohi ei olla päästy. Suurin osa Doomien jäljittelystä on ollut onnettomia yrityksiä, koska ne on tehty liian nopeasti, ilman hyvää juonta.

Luultavasti tulee syntymään kokonaan uusi toimintapelin haara, joka jäljittelee Doomia eri aiheitein ympärillä. Melkein minkä tahansa juonen ympärille voidaan rakentaa Doomien kaltainen peli. Sen todistavat Terminator Rampage ja Doomien uusien kilpailija Dark Forces. Mahdollisuudet ovat rajattomat.

Nella

ID Softwaren Jay Wilbur oli tammi-kuussa itsekkin hämmästynyt siitä, että Doomista tuli ilmiö. He tiesivät tehneensä hyvän pelin, mutta kukaan ei uskaltanut toivoakaan sille tällaista menestystä. Se, miksi Doomista tehtiin myös kaupallinen versio, on ID:n mukaan siksi, että nekin, joilla ei ole modeemia, on mahdollisuus saada Doom jostain käsiinsä, vaikka sitten rahalla. Tietysti siinä sivussa ID saa itsekkin rahaa, mutta niin tekevät kaikki muutkin pelifirmat.

Doom II oli piraattilevytyksessä jo puolitoista kuukautta ennen julkaisua.

Idea!

Tiedättehän, että nyt jääkiekko, jalkapallo sen muut kortit ovat suosittuja. Siispä: teettäkää toimituksen porukasta keräilykortisarja. Siihen voisi kuulua jokaisesta oma normaalikortti ja sitten vielä joitakin (10-20) erikoiskortteja, kuten Nirvistä esimerkiksi VETERAN-kortti. Sekaan vielä harvinaisia Signature- eli nimmarikortteja. Erikoiskortit olisivat tietenkin muita harvinaisempia.

Santtu K.



Jaa että Nnirvin kuvaako joku haluaisi vieläpä kiiltävapintaisena katella? Tietäisittepä vain, ei tule onnistumaan. Uusien avustajien ROOKIE-kortit unohtuivat, muuten.

Todella vanhoja pelejä

Olen todella mielenkiinnolla seurannut postipalstaa ja varsinkin "vanhojen pelien kilpailua".

Tämän hetken "Haikit" taisi olla vuodelta 84-85. Itseltäni löytyy Spectrumin mukana tullut pelipaketti, johon kuuluu mm. Cookie, Pssst, Jet pac, Flight simulator, Chess ym. ne ovat vuodelta 1982. Lisäksi oli Jet Set Willy II vuodelta 1983. Vieläkö joku löytää vanhempaa tavaraa?

Ei EU

Äänikorteista

GUS-käyttäjä (5/94) ihmetteli, miksei PC-peleissä toteuteta musiikkia MODeilla General MIDIn puolesta. Parikin syytä: ensinnäkin markkinoilla on vain yksi ainoa äänikortti, jolla MODit toimitivat kunnolla (GUS). Kaikilla muilla korteilla MODit vievät aivan liikaa koneen muistia (koska samplet joudutaan säilyttämään koneen muistissa) ja tehoa, eikä äänenlaadussakaan ole kehumista, kuten kirjoittaja toteasi. Pelitalot eivät katso aiheelliseksi siirtä käyttämään MODeja, jos siitä hyötyisi lähinnä vain pieni joukko GUS-käyttäjiä.

Toinen syy on se, että isompien pelitalojen musiikinväittäjät ovat ammattimuusikoita, jotka haluavat tehdä musat koskettimistoilla ja ammattisekvenssereillä, eivät rupuisilla trackereilla. On puhuttu, että eri pelitalot

ja korttien valmistajat yrittäisivät muodostaa jonkinlaisen standardin äänikorttien RAMille (kyse ei ole kuitenkaan ns. VESA-"standardista", jota ainoastaan Media Vision lukee). General MIDI on siis vain pelkkä väivaihe.

Toinen GUS-käyttäjä

Peli valmistui, kuka myisi?

Olemme saamassa peliämme valmiiksi Amigalle ja nyt pitäisi alkaa etsiä pikapuoliin sille julkaisijaa. Pelifirmojen osoitteita on vain lievästi sanottuna hankala löytää!

Harri Tuomenoja/Crossworlds

Kokeilepa ensin kotimaisia, eli esimerkiksi Avesoftia. Firmojen osoitteita löytyy esimerkiksi pelien manuaaleista. Myös Internetin kautta saavuttaa ison osan.

Mielettömästi asiaa

Kiitos hyvästä lehdestä (taas)! Kiitoksia myös Nyarlathotepille, joka vastasi Eric the Unready -kysymykseeni. Nyt tulee liuta kysymyksiä ja mielipiteitä:

Ettekö vielä tiedä, kuinka monia pelejä meillä lukijoilla on? Minulla on ainakin 49 peliä alkuperäislevykkeillä. Kaikki ovat PC:lle. Vanhin on vuodesta 1983 (Zork I) ja viimeksi ostin Kyrandia 2:n. Pistäkö joku vielä paremmaksi?

Vastasitte Megatrekkie by C64-nimimerkin viimeiseen kysymykseen näin: "Mitä ovat pikkutekijät? Ja missä ne luuraavat?". Luulisin, että minä olen "pikkutekijä". Ja minä luuraan ainakin kotona. Pikkutekijät ovat (luultavasti) niitä, jotka tekevät pelejä kotona. Minä teen vasta ensimmäistä peliäni ja se on "vain" tekstipeli. Kerron enemmän pelistä kun se on valmis.

Tuomas Tikkaselle haluaisin sanoa: Kirjoitit, että Jay Wilburista pitäisi tehdä analyysi Doomien perusteella. Minä en ainkaan haluaisi, että joku tekisi analyysin minusta sen pelin perusteella, jota olen tekemässä. Joutuisin varmasti mielisairaalaan. Ehkä haluaisin, että joku tekisi analyysin minusta makuni perusteella. Pidän nimittäin Alice Cooperin musiikista ja Stephen Kingin kirjoista. Ja mitä tapahtuisi jos joku tekisi analyysia niistä niiden teoksiensa perusteella. Jos et tiennyt sitä, Alice Cooper menee kirkkoon joka sunnuntai.

Kaikille niille, joiden mielestä Doom on ihan liian väkivaltaisen: minusta se ei ole. Tietysti se voi olla vaarallinen, jos joku

joka on edes vähän mielisairas (kukaan ehkä ei tiedä siitä mitään) pelaa sitä ja ei näe rajaa Doomia ja oikean maailman välillä. Ajatelkaa ihmiset sanoin, että lasten elokuvat ovat pahempia kuin Doom. Miksi? Siksi, että ne ovat tehty lapsille (eikä niin kuin Doom, lapsilta kielletty) ja siinä pitää nauraa väkivallalle.

Doomissa sentään ihmiset kuolevat kun niitä ammutaan, mutta Yksin Kotona -elokuviissa rosvot vielä elävät ja voivat jopa juosta sen jälkeen, kun ovat saaneet kaappeja, maalipurkkeja ja tiiliä naamaan ja päähän. Oikeassa elämässä ne olisivat kuolleet monta kertaa (eivät mitenkään olisivat voineet selvitä kaikesta tuosta).

Jotkut pitävät Doomia ehkä saatanallisena, mutta eihän se sitä ole! Doomissa tapetaan demoneja, eikä olla niiden puolella. Eihän saatananpalvojat tekisi peliä, jossa päähenkilö on saatanaa ja demoneja vastaan.

Nimimerkille Luther Arkwright: Kyllä, Doomien Sandy Petersen on sama mies kuin Runequest Sandy Petersen. Hän on myös suunnitellut Hyperspeed-tietokonepelin.

Olisi kiinnostavaa lukea ID Softwaren historiasta. Olen varma, että yli puolet Doom-faneista eivät edes tiedä, että ID Software oli ennen IFD Software (Ideas From the Deep). Ja olen myös varma, että melkein kaikki Wolfenstein 3D-fanit luulevat, että Wolfenstein on ID:n idea. Se ei kuitenkaan ole sitä, vaan se perustuu vanhaan kaksiulotteiseen Apple II -peliin nimeltä Castle of Wolfenstein. Sen tekijä oli, ja on vieläkin, nimeltään Silas Warner. ID teki sitten kolmiulotteisen version.

The Lital Squiril, 15-vuotta

Olen aivan samaa mieltä kanssasi Yksin kotona -leffoista: minusta ne ovat kammottavan sairaita. Jay Wilburista taas ei kannata tehdä analyysiä ainkaan Doomien perusteella: itse asiassa Doom on ryhmätyötä, johon Jay on kyllä antanut panoksensa, mutta enimmäkseen PR:n puolella. -tl

Tilaa ilman modeemia

Minusta olisi hyvä, jos me tilaajat, joilla ei ole modeemia, voisimme mennä levykkeinemme johonkin liikkeeseen, jossa myyjä pientä maksua vastaan imuroisi levykkeille Pelit-purkista haluamiamme pelejä. Huiputtajia vastaan tilaajille voisi lähettää henkilökohtaisen ns. Pelit-Passin.

Tilaaaja, jolla ei ole modeemia

PELIT PELIT PELIT

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk.** 4K02

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **248 mk** 4K04

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä salakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **245 mk.** 4K03

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetykset
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa 300

PELIT-
lehti
maksaa
postinmaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 54 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 54 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 54 mk (norm. 165 mk)
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 133 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 69 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 142 mk
- ☐ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk

4C02

Kirjojen ja listausten lähetykskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

- ☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk, ____ kpl.** 4C01

Lähetykskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetykset
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

PELIT-
lehti
maksaa
postinmaksun

Pelit-Passi on henkilökohtainen tilaajanumero, jota ei pidä antaa huiputtajille. Selvennyksen vuoksi vielä kerran: purkissa on PD- ja Shareware-pelejä, mutta pääasiassa siellä on päivityksiä ja demoja kaupallisista peleistä.

Olette saatanan palvojia

Vieläkö pitää samaa asiaa vetvoa ja vetvoa! "Niin kyllä ne uskovaiset pitävät MEITÄ roolipelien pelaajia saatanan palvojina, ja tulevat koteihimme hävittämään viimeisetkin roolipelimme. Ja tyhjentävät kovalevyymme saatanallisesta saastasta..." Minä en voi kuin ihmetellä tällaista.

Miten niin uskovaiset? Se näyttää olevan todella laaja käsite. Itse olen USKOVAINEN, enkä tuhoa toisten (enkä omia) roolipelejä, enkä tyhjentele kiintolevyjä peleistä. En voi oikein uskoa, että kenenkään, edes usko-vaisten, asia on tuhota ja "puhdistaa" toiset roolipeleistä ja tietokonepelien saastasta. En voi tietenkään väittää, ettei kiihkoliijat olisi rooli- ja tietokonepelien kimpussa, mutta jättäkäämme ne omaan arvoonsa! Kiihkoliijoita löytyy aina asiasta kuin asiasta, ja nehan ne ovat näkyvimpiä, mutta ei kuitenkaan pidä yleistää ja leimata kaikkia uskovaisia. Itse pelaan Harn Masteria, GURPSia, Star Warsia, Twilightia ja monia muita roolipelejä. On tietenkin myös niitä pelejä, joita en vain halua pelata eettisen näkökulmani vuoksi.

Niin, ja vielä Kaj Laakoselle tiedoksi, että kyllä PAW:ssa pysyy lentämään pää alaspäin, kunhan on taitoa. Ja myös tiedoksi, että Zeroissa EI ollut radioita kantamatkan pidentämisen vuoksi, joten hiljaisuus ilmassa on ainakin japsien puolesta okei. Jutustelu hoidettiin siipi- ja käsimerkein. Jos kiinnostaa lukea kyseisestä aiheesta kirjaa, niin lukekaapa Saburo Sakain Samurai, niin saavat lentosimut syvennystä. Paras lukemani kirja!

**Imperial Commander
"Uskovainen"**

Minulla on Saburo Sakain Samurai, onkos sinulla Pierre Clostermanin Suuri sirkus? -n"lällällä"

Uskovaiset yleistävät pelaajat ja pelaajat uskovaiset. Tästä ne sodat alkavat. -wexteen

Piratismia

Piratismista on jauhettu ja jauhettu, mutta tämä on monille vain mitätön asia, vaikka tietäinkin sen olevan laitonta. Mielestäni kouluissa pitäisi ATK:n opettajien opettaa myös piratismista, sillä monissa kouluissa piraatti-

kopiot leviävät aivan opettajien tietäessäänkin. Joten jos joku ope lukee Pelit-lehteä, niin ottakoon tästä vinkistä vaarin.

Piratismiin myös pelitalot ovat osasyllisiä. Otetaan esimerkki. Kalle menee kauppaan ja ostaa uuden 686:n, koska muussa nuhapumpussa eivät uudet pelit enää toimi. Hän tuhlaa koneeseen työllä hankkimansa säästöt. Tämän jälkeen Kallella ei ole enää rahaa, joilla hän voisi ostaa pelejä, joten hän kopioi, jotta saisi uusimpia pelejä superhy-pertietokoneeseensa, joka kahden vuoden päästä on romu.

Romppu kuitenkin vähentää ammattimaista piratismia huikeasti, mutta jos haluttisiin kitkettyä maapallolta (koti)piratismia, niin suurimman osan osoitteet löytyisivät eri purkeista.

Tietokonepelejä pidetään kyllä täysin lasten tai vähän vinksahaneiden touhuna, niin kuin Nnirvi on kirjottanut. Minun isä ei pelaa kuin ehkä kerran puolessa vuodessa, vaikka onhan sekin parempi kuin ei mitään.

Piraatit hirteen

Hyvät Gurut!

Olen lukenut Pelit-lehteä melkein koko sen historian ajan ja pidän Posti-palstaa palstoista parhaimpana. Ihmettelen miksi Pelit-lehti julkaise niin vähän vanhojen ja useimmiten hyvien pelien ratkaisuja. Miksi ette pistä Pelit-lehdessä julkaistuja uudempien pelien ratkaisuja ratkaisupalveluun sen jälkeen kun ne ovat julkaistu lehdessä?

Pyydän ja polvillani roukolen teitä kertomaan mistä saisi Nethack 3.1:sta Amigalle. Huom! En omista modeemia! Muistakaa kaikki kirjoittaa osoitteeseen: TV1, Ykköskriitikko, PL 68, 00024 Yleisradio, ja itkeä Deep Space Ninen puolesta!

Nirvi, Star Trek & Nethack rules 4 ever

Nimimerkille Tonsu

Olen aivan samaa mieltä kanssasi! Minuakin pännii niin maan pirusti tuo "Doom on liian väkivaltainen!" -vouhotus. Ensinnäkin Doomia odotetaan monta kuukautta. Sitten kun se lopulta ilmestyy, se leimataan liian väkivaltaiseksi ja kanteen lätkäistään ikäraja. Typerää! Tuskinpa ikäraja hillitsee yhtään sen myyntiä nuoremmille ikäpolville (itse olen 14 v), päinvastoin varmasti lisää sen myyntiä. Ja olet oikeassa, minä en ainakaan ole kuullut kenestäkään, jonka Doom olisi tehnyt mielipuoliseksi murhaajaksi. Näin on.

Cthulhu-fani henkeen ja vereen

Mikäpä lieene ikärajojen lopullinen

tarkoitus? Kielletty hedelmä se vasta kiinnostaakin....

Pelit-BBS

Viime lehdessä (6/94) julkaisimme listan peleistä, joita on BBS:ssä. Ette kuitenkaan kertoneet onko ne PC:lle vai Amigalle, vai tarkoittaako se sitä, että ne käy kummallekin koneelle? Voisitte julkaista myös Amigalle pelilistan. Lehtenne on tosi hyvä, paras minun tietämistä tietokonelehdistä.

Amiga-fani

Ne ovat päivityksiä, eivät kokonaisia pelejä ja niistä kaikki olivat PC:lle. Tässä tulee Amiga-lista:

F1-Grand Prix 1.02, Rules Of Engagement II 1.07, Civilization V.2, SimAnt, RSR 2.0, Knights of Sky V.4, B17 päivitys.

Joko Amiga-ohjelmat eivät ole bugeja syntyessään tai sitten niitä ei viitsittä jälkikäteen paikkailla. -nn

Dune II

Milloin ilmestyy Dune II:sen jatko-osa Westwoodilta, ja tuleeko se myös Amigalle? Menneessä Pelit-lehdessä oli Pelit-BBS:n Up-

Date listassa Dune II:seen päivitys V.1.07. Onko se PC:lle vai Amigalle vai molemmille?

Dune II Maniac -73

Ensi vuoden alussa ilmestyy Command & Conquer ei ole varsinaista jatkoa Dune II:lle. Amiga-versiota ei tule. Dune 1.07 on tarkoitettu PC:lle. -nn

Voihan pelaaja!

Meille tulee tämä mainio Pelit-lehti, jossa on Pelit-postipalsta. Pelit-postissa taas on mukavaa postia, kuten tämä "Tyttöpelaajat kummajaisia" -kirjoittelu. Jos, ja kun, pelaat niin olet PELAAJA, sukupuolella ei ole mitään väliä! Itse olen 39 v. nainen. Meillä on 4 lasta ja ammattini on perhepäivähoitaja. RAKASTAN INTO-HIMOISESTI mieheni lisäksi rooli- ja seikkailupelejä. Ainoa pelaamistani rajoittava tekijä on raha.

En muuten ole edes ajatellut, että tämä olisi jotenkin kumma harrastus.

Hirviöt kuriin!

Jeeeee! Lisää tällaista. Lopultakin joku perheenäitkin ottaa kantaa!

Kysymyksiä toimittajasedille

Minulla on Amiga 1200 ja haluaisin käyttää Pelit-BBS:ää. Minulla ei ole modeemia. Toimintaohjeita?

Pond, Tseims Pond

Osta modeemi. (Miten niin sedät?)

Simuintoilija

Olen fanaattinen simulaattori-toilija ja eniten olen läpäälläni lentosimuihin. Asian ikävä puoli on tietysti se, että mikään peli ei vaadi niin paljon konetehoa kuin huipputasoinen lentosimulaattori. Oma nuhapumpuni (386SX) jaksaa niukin naukin pyörittää Falconia (minimidetalleilla) siedettävästi, mutta kun se vanha kunnan Falconin alkaa vähitellen käydä vanhanaikaiseksi.

Ratkaisu: Uusi lentosimu

Ongelma: koneteho

Ratkaisu: uusi kone

Ongelma: mikä kone

Ratkaisu: Pentium

Ongelma: raha

Ratkaisu: 486/40 MHz

Ongelma: jaksako pyörittää? Ratkaisu: PELIT-LEHTI!

Siis lyhyesti sanottuna: Jaksako 486/40 MHz pyörittää tämän hetken huipputasuja (F-14 Fleet Defender, Comache: Maximum overkill, Strike Commander) täysin tahnaamatta? Jos ei, niin tökkiikö niin paljon, että häiritsee pelaamista?

TT.C

Köyhällä ei ole varaa halpaan. Suositellen vakavasti vähintään 486/66:sta Local Bus -näytönohjaimella. -nn

Mahtava peli?

Miten mahtaa olla seuraavan asian laita, kun arvostelette peliä lehtenne, kuinka tarkasti peli onkaan tullut pelattua. Ettei vain pintapuolisen tutustumisen jälkeen kirjoita pelistä mahtavaa arvostelua, joka saattaa lässähtää peliin paremmin tutustuttaessa. Pelin arvostelijalla on suuri vaikutus monen pelaajan sijoitukseen, johon hän rahansa uhraa.

Kysyisin vielä, kuinka suuri levikki on Pelit-lehdellä.

Mika Häkkinen on PARAS

Suurin osa peleistä pelataan yleensä loppuun asti, ja AINA vähintään siihen saakka, että pelin henki on harvinaisen selvä. Kevään levikki on tarkastuksen mukaan 23 738 kappaletta.

kt ja XMS-muistia 4,5 Mt vapautta.

P. Tervonen

Puutteellisten tietojen vuoksi menee taas arvailumiseksi. Kokeile poistaa muistista muistinhallintaohjelmat (QEMM, EMM386 tms.) ja välimuistiohjelmat.

1. Miten Doomissa saa omat .MUS-tiedostot pelimuistiksi? 2. kannattaako UART 8250 vaihtaa uudempaan DOOMin takia? Pelaan nollamodeemikaapelilla.

Ruud Lubbers

1. Käyttämällä jotain Doomille tehtyä musiikkieditoria. Muistaakseni Dmaud ja Dmadds saattavat olla kokeilemisen arvoisia. Käypä katso-massa olisiko Pelit BBS:ssä lisää editoreita. 2. Pelkän Doomien takia tuskin.

Minulla on NHLPA 94 -peli. Kun yritän käynnistää sen, kone valittaa, että tarvitsen EMM:n. Kuinka saan moisen käyttöön?

Hahmo taiaanrannassa

EMM tarkoittanee EMM386-muistinhallinta-ajuria. Laita Config.sys -tiedostoon rivi "device=c:\dos\emm386.exe."

TEX SPEX

Fyysiset ongelmat

Ostin paketin korppuja. Yrittäessäni alustaa niitä sain useista levyistä virheilmoituksen "Initialization failed, bad sector number, try another disk." Ovatko levyini kelvottomia?

Pelurin äiti

Virhe voi aiheutua siitä, että yrität alustaa DD-levyä (720 kt) HD-levyksi (1,44 Mt). Uudempien DOSien format alustaa korput automaattisesti 1,44 Mt-asetuksella. Ko-keile /F:720 -valitsinta format-käskyn perään. Joissakin levyasemissa ei ole tunnistinta, joka tarkistaisi levykkeen kapasiteetin.

Saattaa olla mahdollista, että korput ovat yksinkertaisesti viallisia. Kokeile kuitenkin formatoida niitä jonkun kaverin koneessa ennen kuin menet palauttamaan ne kauppaan.

Levyntuplaajat

Koneeni on 386SX/33/4 Mt matematiikkaprosessorilla. Dos 6.2 ja Win 3.1 SF. 85 megatavun kiintolevyäni on pakattu Doublespacella. Kun käynnistän Windowsin, se ilmoittaa: Vahingoittunut heittovaihtotiedosto-varoit- tus." ja ohjeet mitä sen jälkeen

täytyy tehdä. Olen seurannut ohjeita useita kertoja, mutta ilmoitus tulee aina uudestaan. Mitä teen?

Kevin Once

Windowssissa voi käyttää kiintolevyä muistin jatkeena. Tätä muistia kutsutaan näennäismuistiksi tai virtuaalimuistiksi (engl. virtual memory.) Jotta näennäismuistin käsittely olisi tarpeeksi nopeaa Windows luo levyille oman tiedostonsa (386SPART.PAR) ja kun koneesta loppuu varsinainen RAM-muisti, otetaan tämä tiedosto käyttöön. Kyseistä tiedostoa kutsutaan virtuaalimuistitiedostoksi tai heittovaihtotiedostoksi (engl. Swap-file.)

Koska Windows käsittelee virtuaalimuistitiedostoaan suoraan (ohi levyntuplaajan) ei ao. tiedostoa saa asentaa pakatulle levyasemalle. Ilmeisesti olet epähuomissa tehnyt juuri näin. Luo pakkaamaton asema ja asenna virtuaalimuisti sinne.

Voidaanko DOS 6.0:n Doublespace-pakkaus purkaa formatoimatta koko levyä? Vievätkö kaikki pakkausohjelmat muistia?

Out of memory

Purku onnistuu ainakin periaatteen- sa käyttämällä Doublespacen /UNCOMPRESS-valitsinta. Kaikki

■ Tex Spexiin voit kirjoittaa, kun tietokoneesi, lisälaitteesi ja pelisi eivät suostu toimimaan yhdessä kuten pitäisi. Kerro mahdollisimman tarkasti koneiden ja laitteistojen kokoonpanot sekä merkit ja tietyt peli. Tyyli "miten lisään koneeseeni kiintolevyn ja muistia" ei riitä.

pakkausohjelmat vaativat muistiin omat ajurinsa, muuten ohjelmat eivät voisi käsitellä levyä olevia pakattuja tiedostoja.

Mistä muistia?

Minulla on 486/40/4 Mt. Ongelmani on EMS-muistin puute (1,7 Mt), koska Smartdrive rosvoaa kaiken muistin. Käytän QEMM:ää ja haluan yhä käyttää Smartdriveä.

Eikä mikään aloittelija

Hyvä, että liitit mukaan käynnistystiedostojesi sisällöt! Kirjoita smartdrive-riville: ...smartdrv.exe XXXX YYYY. Smartdrv asettaa perusvälimuistin kooksi XXXX kiloa. YYYY on välimuistin koko Windowsin alaisuudessa. XXXX:n ja YYYY:n arvoin-ksi sopivat vaikka 1024, jolloin välimuistin kokona on sekä Dosissa että Windowssissa yksi mega.

Peli ei toimi?

Miksi Doom kaatuilee silloin tällöin ja valittaa muistin vähyydestä? Isällä on pentium/60/8 Mt. Vapaata perusmuistia on 604

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Pelit, Max & Moritz, PL 64, 00381 Helsinki

Max

Alkavan talven harmauteen tuovat valoa kaksi asiaa: pelit ja Pelit. Erityisesti vinkkipalstojen antia tutkitaan hartaasti, sillä läpipeluuohjeita ei aina haluta lukea liian aikaisin. Muistutan vielä siitä, että otamme mieluummin vinkit vastaan levykkeellä ASCII-tiedostona.

Palkintopeli lähtee nimimerkille Howler lisävinkeistä UFOon.

Alien Legacy

Dynamixin Alien Legacy on mukava välipala lämmittämään syksyn kohmettamia pelaajia. **PJM** auttaa aloittelijoita pahimpien ongelmakohtien yli.

Pelin alkuvaiheessa kannattaa rakentaa varastoon kasa sukkuloita. Emphanttien hyökkäysten aikoihin alukset ovat niin kehittyneitä, että niiden rakentaminen vie tolkuttomasti aikaa. Keksityt parannukset puolestaan päivitetään aluksiin ilmaiseksi.

Jos sukkulaltasi loppuu polttoaine, valitse sen päämääräksi kiertoradalla oleva avaruusasema. Jos radalla ei sellaista ole, rakenna se ja tuo sinne parikymmenen yksikköä energiaa. Liikkuessasi kiertoradalta avaruusasemalle sinulta ei mene polttoainetta ja saat sukkulan taas käyttöön.

Kun tutkit suuripinta-alaista planeetta, lähetä aluksesi kiertoradalle. Sieltä voit laskea sukkulan planeetan pinnalle säästämällä polttoainetta. Taktiikka on erittäin käyttökelpoinen pelin alkuvaiheessa, jolloin aluksen kapasiteetti on alhainen.

Dark Legions

Archon Ultra oli pettymys monille vanhaa versiota pelanneille, mutta onneksi SSI:n Dark Legions on ih-

misvastuksella höystettynä pelastanut monet archonistit epätoivosta.

Vihollisen vampyyreja kannattaa hakata berserker-soitilla. Suojaudu kiven taakse ja iske nopeammalla iskutyylillä vampyyria sen ylittäessä kiveä. Kiven päällä ollessaan se ei voi ammuskella halvautusaseellaan. Ammuntakyvytön vampyyri on todella helppo uhri. Osta pelin alussa muutama nopeussormus peikkosotureillesi, ja ne muuttuvat todella tehokkaiksi tappajiksi.

Detroit

Jos Henry Fordin matkiminen tuottaa liikaa vaikeuksia, tee kuten **J-P Raitamaa**, eli lataa tallenne detroitX.sav heksaeditoriin. Etsi yhtiösi nimi ja seuraavalla rivillä 9. ja 10. heksat kertovat teknikkojesi määrän. 9. on yhdet ja 10. 256 kappa-

BatMud

"Internetin parasta antia", on ollut monen miehen kommentti Batmudista. Eräät tahot ovat muun muassa niin fiksautuneita tuohon lähes toiseen todellisuuteen, että saattavat istua koneen ääressä jopa päivänkin vain 'mudailien'. Alkupuolesta on vaikeaa hankalan käyttöliittymän takia, joten tässä hieman vinkkiä.

Tärkeintä uudelle hahmolle on hankkia kokemusta helppojen hirviöiden lahtaamisella. Hanki ensin itsellesi Damogranin kaupasta hieman varusteita. Newbie Warehouse on kirkosta itään ja kahdesti pohjoiseen. Muista olla kohtelias (bow damogran, list ja ask <esine>) ovat hyvin käyttökelpoisia komentoja.) Kirkosta hieman itään on teleporti Diggan aloittelija-alueelle (komento on "portal"). Lisää tavaraa saat kirjoittamalla "newbie" hänen alueensa sisäänkäynnin edessä. Jäniksiä, sammakoita, ankoja ja peuroja lahdatessa kokemusta karttuu helposti aina tasolle 16 asti. Muista haudata ruumiit tai ne muuttuvat eläviksi kuolleiksi!

Alone in the Dark 2

Amigapelurien hyvintuntema Action Replay ilmestyi viimein PC-versiona. The God That Failed on ensimmäinen korttia tutkinut lukija. Tutkaile seuraavia osoitteita:

AITD2299800FF	Terveys
AITD2299802FF	Pistoolin ammukset
AITD2299700FF	Konepistoolin ammukset
AITD229CD0AFF	Haulikon ammukset
AITD2299B08FF	Derringerin ammukset

leet. Saman rivin 11. ja 12. heksa kertovat työmiesten määrän samalla tavalla kuin teknikkojen määrän. Sitä seuraavalla rivillä 10. heksa on käteisvarantosi ja 12. heksa on tililläsi olevien rahojen määrä.

Dune 2

(PC) **JK:lta** loppuivat joko rahat, rohto tai kärsivällisyys kesken, koska hän tartui heksaeditoriin. Tallenna pelisi ja lataa heksaeditoriin tiedosto saveXXX.dat (XXX on tallenteen numero.) Etsi rivi 0384(0180). Rivillä muuta kolmannelta lukuparista eteenpäin kuusi lukuparia FF:ksi. Näin saat huiman määrän rohtoa. Rakenna monta siiloa ennen tallenteen muokkaamista, sillä muuten ylimääräinen rohto valuu hiekkiaan.

A. Koiviston mielestä kentissä 7-9 ei kannata rakentaa Heavy vehicle factorya, koska CHOAMilta voi tilata tankkeja halvemmalla kuin tehdas niitä tekee. Jos madot kiusaavat sinua, syötä niille kolme heppoista ajoneuvoa, kuten trikeja. Ne syötyään mato lähtee pois. Jos sinulla on sonic tank, voit ammuskella vaivatta madon pakosalalle.

Elite 2: Frontier

(Amiga) Nimimerkki **Bestis** löysi Frontierista samanlaisen lisäominaisuuden kuin vanhemmista Amiga/ST-Eliteistä. Kirjoita ensimmäiseksi koodiksi Sara ja seuraavalla kerralla oikea koodi. Paina plusnappia pelin aikana ja saat jotain kivaa...

Freddy Pharkas

Käy Mom's Cafessa hakemassa kupillinen kahvia. Vie se sheriffille. Poimi kadulta hevosen jätös ja heitä Mom's Cafen lattialle. Juokse talon taakse ja sosialisoi ikkunalaudalla oleva piirakka. Sheriffi vaihtaa sen asepuhdistusvälineisiin.

Heimdall 2

Sisarukset **Sampo ja Ulla** antavat hieman apua Heimdall 2:n alkuun. Astuessasi ensimmäisestä portista löydät kaksi kivipylvästä. Lyö keltaista pylvästä vastoin vinkkiä ja salatie saarelle avautuu. Siltaa vartioivan äijän ohi pääset kävelemällä ruudun eteläreunaan, jolloin näet luolan. Sinne pääsee hyppäämällä.

Toisessa maailmassa, jossa viruu läjäpäin ruumiita, pääsee eteenpäin näin: Mene ruutuun jossa on ruumiita. Kun kävelet ruumiiden seassa, joku alkaa puhua. Seuraavaksi mene ruutuun jossa on nuotio, lyö nuotiota kerran. Mene takaisin ääkeiseen ruutuun. Sama tyyppi alkaa puhua taas. Mene johonkin ruutuun ja tule takaisin, löydät haarniskan. Ota se ja pääset portista. Lokin patsaassa paina nappia patsaan vierestä ja saat hauskaa tavaraa.

Loitsut

Lohl, feoh	Suojaa myrkyllä
Sigil, tir	Tulipallo
Epel, oda	Tuhoaa
Beorc, ur	Paranna suuret haavat
	Hidastaa hirviötä
Eh, winn, ur, alg	Suojaus I
Lohl, ur	Poista myrkyt
Beorc, winn, feoh	Suojaus II
Lohl, ur, sigil	

Might and Magic 4

Xeenin pilvipuoella samoillut **Doomer** on tutkinut Red Dwarf Rängea. Hullujen kääpiöitten kaivosten koodit ovat: Mine1, Mine2, Mine3, Mine4, Mine5, Alpha, Theta, Kappa ja Omega. Omegan sokkeloissa vaanii hullujen kääpiöitten kuningas, joka on melko vahva vastustaja.

Patrician

PC-Guru tutkaili Patricianin tallennetta ja löysi rahojen sijaintipaikan. Aloita uusi peli ja tallenna se. Lataa tallenne heksaeditoriin ja etsi laivasi nimeä. Sen lähellä on heksa 05. Siitä seuraavat neljä lukuparia ovat rahavarasi. Muuta ne 80 5D 77 50. Saat rutkasti rahaa laivallesi.

Kun ostat toisen laivan, sillä ei kuitenkaan ole rahaa. Ota sillä velkaa miljoona ja maksa se rahalaivalasi. Joudut kuitenkin ottamaan

Police Quest 4

PJM hermostui todella Sieran bugiseen seikkailuun ja lähetti pari neuvoa pelin kanssa tuskailleville pelureille. Jos ensimmäinen päivä ei edisty, niin kaiva murhakujan lähellä olevasta palaneesta talosta luoti. Se on seinässä ja tarvitset työkalujasi sen irrottamiseen.

Muista etsiä pikkupojan ruumis heti Hickmanin ruumiin tutkinnan yhteydessä. Osta kauppialta omena ja anna se pikkutyölle, jotta rouva Washington tulisi kotosalle. Hickmanin pillerit saat käyttämällä käsi-ikonia ovesta hieman vasemmalla olevaan kaappiin. Tietokoneen salasana on "gunner" ja ID-numero on manuaalin kannessa. CRASH:n puhelinnumero on valokuvan oikeassa alanurkassa.

pakkolainaa joka toinen vuoro, mutta koska tempulla saa 1357 milliä, ei pikku velka ole ongelmana. Antamalla pankkituen kokoisia lahjoituksia kirkolle saat mahtavan äänisaaliin.

Premier Manager

Soita pelin puhelimella numeroon 781 560. Pelaajasi saavat 90 pistettä ja kassaan tulee 20 000 000 dollaria rahaa, sanoi **Bestis**.

SimCity 2000

Pormestari **T. Suikkanen** neuvoo ottamaan 500 000 dollaria velkaa ja budjettikartan esiin. Valitse Bond payments ja neljästi Repay bond. Valitse Issue bond ja katso Current ratesia. Siinä pitäisi lukea "%". Vastaa myöntävästi kysymykseen "Do you want to issue the bond?" Valitse uudestaan Issue bond. Sitten viidesti peräkkäin, vuorotellen Repay bond ja Issue bond. Valitse Done ja katso vuoden loppuarviota. Saat puolen miljoonan velalla puolitoista miljoonaa tuloa.

Pormestari **Pedon** mukaan jo alkuperäisen SimCityn joulukuun veromätky (l. malli Viinanen) toimii myös uudessa versiossa. Odottele joulukuuta ja vetäise silloin verot 20 prosenttiin. Tammikuun alussa pudota veroäyri 7 prosenttiin. Toista sama aina vuoden vaihteessa.

Special Forces

(PC) **JK** kyllästyi 'Prosen realistisen sissipelin kantorajoituksiin. Tallenna pelisi ja lataa tiedosto rostX.tsk heksaeditoriin (X on tallenteen numero.) Etsi sotilaasi nimeä ja ensimmäisestä kirjaimesta eteenpäin 37. lukupari muutetaan FF:ksi. Nyt voit

kantaa laukun täydeltä tavaraa, kuten aidot suomalaiset sissit.

Star Control 2

Timonator kertoo vielä kerran epäselvyyksiä aiheuttaneen syreenien usuttamisen myconien kimpuun. Etsi ensin myconien munakuori (tutki huolellisesti planettoja myconien alueella). Lennä Alpha Centauriin Melonromen pakeille ja osta kaikki tiedot muista roduista. Mene jututtamaan syreneitä. Talana uskoo sinua ja antaa mukaasi koodieksperitit Ur-Quanien holvin ovea varten.

System Shock

PJM antaa Originin "Kyberunderworldin" alkutasiolle hieman apua, jotta hieno peli ei hyytyisi heti kättelyssä.

Taso yksi: suunnista aloituskohdan lähellä olevalle ovelle, joka vaatii koodin. Astu hohtavalle, vaaleansiniselle paneelille. Se laskeutuu alas ja voit käydä hakemassa Magnum 2100:n. Jos haluat pudottaa tason security-arvon 0 prosenttiin, etsi salahuoneiden lampujen takaa vartiokameroita.

Taso kaksi: punaisen voimakentän sulkemasta ovesta ei pääse vielä hyvään aikaan läpi. Muista kuitenkin käyttää molempia tasolla olevia kyberterminaaleja.

Taso kolme: käytä valoa ja kilpiä reilusti, sillä tasolla on kaksi latausasemaa. Älä laskeudu viitostasolle vievällä hissillä alas, vaan käytä hissiä, jolla pääset sekä neljännelle että viidennelle tasolle. Useat huolto- luukut tällä tasolla avautuvat pelin myöhemmässä vaiheessa.

Taso neljä: tiikerigorillahirviön luona on piilotettu lattianappi.

Terminator 2029

Howler keksi näppärän tavan paita vaikka syvältä labyrinthista sabotointitehtävisä. Tuhota ensin kohte-

si ja keskeytä tehtävä (abort mission). Pääset tehtävän alkuun, exit-alueen viereen. Kohde on jo tuhoutunut, joten voit lähteä seuraavaan tehtävään vaivatta.

UFO

Howler täydentää UFO:n strategivinkkejä. Jos alasammunut ufon katossa on savuava reikä, viskaa siitä sisään kasapanos (high explosive ja pari kranaattia.) Voit myös asentaa räjähteiden laukeamisajan maksimiin ja heittää proximity grenaden niiden viereen. Jos ufon voimanlähde on ehjä, se tuhoutuu räjähdyksessä.

Useimmiten rei'itetty ufo on jo hajottanut voimanlähteensä maa-hansyöksyssä ja elerium on lennellut taivaan tuuliin. Jos painat control-break maataistelussa muukalaisten vuorolla, pääset tehtävän läpi. Saat samat statukset kuin edellisestä tehtävästä, muttet mitään tavaraa.

Secetoideja kannattaa ammuskella kaikilla ammustyypeillä, mutta Heavy Cannonin HE-ammukset ovat kaikkein tehokkaimpia.

Cyberdiskit ovat lähes immuuneja räjähtäville ammuksille (myös kranaateille). Pistoolit ja kiväärit lähinnä huvittavat niitä. Käytä järeitä raketteja tai panssarinläpäiseviä ammuksia Auto/Heavy Cannoneilla.

Reaperit eivät ole ongelma matkan päässä aseille, jotka ammuskeleva palavia (incredibly) ammuksia.

Crysalidit-terroristit ovat vaarallisia. Avaa heti tuli joka putkella, kun yksi tai useampi ilmaantuu näkyviin. Jos osaat lentää, niin ei hätää. Crysalidit eivät voi hyökätä lentäviä sotilaitasi vastaan.

Etherealit ja floaterit osaavat lentää. Niitä vastaan ei kannata yrittää tehdä liikekranaateista miinoitteita.

Jos hyökkäät vihollisen tukikohtaan, voit varmistaa selustasi näppärästi suluttamalla käytävän liikekranaateilla. Ne kelpaavat myös hyvin oman tukikohdan selustan turvaamisvälineiksi.

Settlers

A. Koivisto huomasi, että jos vastustajan tie menee rajasi läheltä, niin tätä voi kiusata. Aseta lippu aivan rajan pintaan. Käytä erikoisosoitusta ja valitse ikoni, jossa on kolme nuolta lippua kohti. Vastustajasi tie liittyy omaasi ja voit rakennuttaa hänellä mitä mielti. Rakennuta vaikka varasto ja iisio linna. Komenna linna täyteen asukkaita ja tyhjennä se sitten. Ritarit menevät varastoon, jonka tietyt poltat seuraavaksi.

Taso	Salasana	Taso	Salasana
01	START	16	RIVAL
02	STATION	17	SAVAGE
03	UNITY	18	XAVER
04	WAVE	19	BLADE
05	EXPORT	20	BEACON
06	OPTION	21	PASTURE
07	RECORD	22	OMNUS
08	SCALE	23	TRIBUTE
09	SIGN	24	FOUNTAIN
10	ACRON	25	CHUDE
11	CHOPPER	26	TRAILER
12	GATE	27	CANYON
13	ISLAND	28	REPRESS
14	LEGION	29	YOKI
15	PIECE	30	PASSIVE

Moritz

Talviajan myötä siirryttiin siihen aikaan kun alkuinnotuksen jälkeen hyvin alkanut koulu/työ rupeaa jo pikkuisen tympimään aikaisine häämisineen ja muine pienine pahoineen. Päälle sopivatkin hyvin pimeät illat, jolloin voi sopivasti rentoutua lempipelinsä ääressä.

Sitten vähän vanhan toistoa: Mortal Kombat fataliteetit on jo käsitelty sekä PC:lle että Amigalle ja erikoisliikkeiden pitäisi löytyä ohjekirjasta. Kaikkea muuta kyseiseen peliin liittyvää saa luonnollisestikin lähettää.

Tämän rutinan luetuanne voittekin taas antaa kynän sauhuta entiseen malliin. Muistakaa: niin lehti julkaisee kuin sinne kirjoittaa. Pelailkaa, keksikää ja lähetelkää ahkerasti!

Ski or Die

Sisäkumilla laskussa voi saada helposti paljon pisteitä kahdella tavalla. Tietokonetta vastaan mene alapuolelle siten, että oma ukkeli tappaa ylöspäin. Seuraavaksi paina fire-nappi pohjaan ja väännä tikkoa alaspäin, estät samalla kertaa tietokoneen liikkumisen ja pisteitä ropisee jopa yli 30 000. Pisteitä ei kuitenkaan kannata kerätä 31765:ttä enempää, sillä ne menevät nolliille maaliin tultaessa. Sama vinkki toimii myös kaksinpelissä.

Jari Kokkonen

The Chaos Engine

Amiga Jos olet todella sydämetön tyyppi, valitse kaksinpeli ja tapata partnerisi, jolloin saat pitää kaikki rahat ja bonusesineet aivan yksin (heh heh). Kolmannen maailman ensimmäisen tason kohdassa, jossa on paljon avaimia rivissä, kannattaa ottaa oikeanpuoleisin avain, tappaa vasemmalta tuleva käsi ja kiiruhtaa sillalle, josta käsi tuli, ennen kuin se häviää.

Loppuhirviö kuolee helpoiten, kun asetut sellaiseen paikkaan, johon vihollisen ammuksiset eivät osu kovin hyvin (esimerkiksi hirviön oikealla puolella vähän keskiviivan alapuolella) ja ampumalla napin täydeltä.

Bestis

Robocod

Amiga Vanhaan The Little Mermaid -vinkiin jatkoa. Painamalla seuraavia nappuloita kirjoittamisen jäl-



PUNANISKA

KANSA TAISTELI, MIEHET KERTOivat.

Rykmentin TOTISIN torvensoittaja

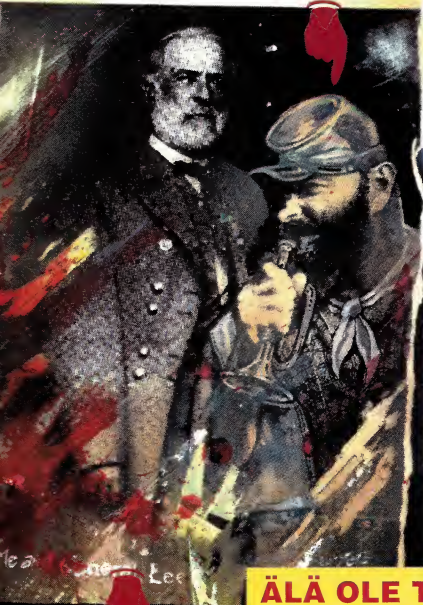
Etelän lohtua pohjoisen pojille!

TORVIMUSIIKIN YSTÄVILLE



652685-94-06

TORVISTA TOTISIN ON TAAS TÄÄLLÄ!



- ★ Punaniska sisällissodan melskeissä!
- ★ Legendaarinen kenraali Lee kaipaa oikeaa kättä, mutta onko Punaniskasta kättä pidemmäksi?
- ★ Torvi soi ja sotaväki marssii, voiko tästä enää sarjakuva parantua?

ÄLÄ OLE TORVI, OSTA OMA

Helsinki Media Sarjakuva

NYT VAIN 24,80

PUNANISKA

HAE OMASI: R-KIOSKIT, LEHTIPISTEET JA KIRJAKAUPAT



keen tapahtuu kaikkea tarpeellista & tarpeetonta:
Return loppumaton suoja päälle ja pois
M saat eteesi taulun, josta voit valita haluamasi tason
P omistat lentokoneen
C käytössäsi on auto
F saat siivet
K tappaa
X pääset tason loppuun
S merkitsee paikan
G siirtää merkittyyn paikkaan
Bestis

Mega Lo Mania

Amiga Valitse hahmoksesi Scarlet, valitse optioneista load ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

taso	koodi
1	FCIDAAAAAQ
2	DHIDSBGAAAM
3	JSHDWBGPBGY
4	HXHDODMPBGU
5	NIHDECGQBGA
6	LNHDWDMQBGW
7	RYGDAEMFDMI
8	PDHDSFSFDME
9	PPJDUCSBGW

Kun laitat koodin on ukkeleita nolla, mutta valittuasi kentän ala lisäämään ukkeleita ja nolla muuttuu 65536:ksi.

Zen

Alien Breed 2

Amiga Tässä muutama huijauskoodi:
098654 10 elämää
736353 rahaa 50000
243433 lisää lippaita
378829 50 avainta
000000 voit hyppiä tasojä painamalla N-kirjainta

Zen

Lethal Weapon

Paina pelin aikana Alt +
Y ja K saat lisää lippaita
Y ja L saat lisää elämiä
Y ja D itsemurha
Y ja T tappaa vastustajat
Y ja M leijailet
Y ja N paluu maan pinnalle
Y ja 0-9 tason valinta

The Lost Viking

Desert Strike

Jos ammuksesi ovat lopussa, paina kaksi kertaa F10 (kartta) ja sinulla on taas millä räiskä. Saat helposti lisäelämän tuhoamalla rannassa olevan lautan. Joudut tämän jälkeen menemään takaisin tukikohtaan ja

Lyhyestä vinkki kaunis...

Elf

Amiga Kirjoita pelin aikana CHOROPPO jos haluat 99 lemmikkiä. Lisäksi vielä W muuttaa sinut susimieheksi ja H kovikseksi.
Bestis

Populous 2

Amiga Tehdessäsi jumalaa itsellesi, laita koodiksesi ADKIWA-JECGWPZALN. Nyt sinulla pitäisi olla elementit täynnä koke-musta.
Bestis

Street Rod 1

PC Osta vuoden 1949 Chevrolet 2DR Styleline 475 dollarilla, ota talteen vaihteisto ja moottori ja myy auto 30 000 dollarilla.
Bestis

Lotus Turbo Challenge 2

PC Kirjoittamalla koodiksi DEESIDE pääset jatkoon vaikka aika loppuisikin.
The Lost Viking

Syndicate

Tyhjää asetta ei kannata ladata, sillä sen voi myydä ja ostaa täyden tilalle häviämättä pen-niäkään.
The Lost Viking

Hired Guns

Amiga Kirjoittamalla APPLEGATE saat kaikki ovet auki. Kirjoittamalla CHRISTINA saat valita saman hahmon useammin kuin kerran.
Miika Rantanen

Links

Lyö hiekkasteeseen ja saat valita mistä haluat lyödä.
Zei-Ou

Mortal Kombat

Amiga Kirjoita aakkoset A-U 4 kertaa tai DULLARDCHEAT 4 kertaa.
Miika Rantanen

Epic Pinball

Heti kun olet menettänyt ensimmäisen pallon, paina näppäimiä Q, B ja N. Ei toimi Enigmassa.
Markus Ruth

Cannon Fodder

PC Pääset hyppäämään seuraavaan tasoon painamalla missä kohtaa tahansa enteriä.
Olli J

sieltä lähtiessäsi sinulla on uusi kopteri.

Pelin palvoja

Metal Masters

Paina pelin aikana:

F1 taistelu alkaa automaattisesti

F4 toinen robotti hyytyy

F5 nollaa aikalaskurin

F6 voitot automaattisesti

The Lost Viking

Hired Guns (Amiga)

Palkkatappaja
Bestis kertoo,
että kun pelin
aikana kirjoit-
taa Amiga,
muuttuu kuole-
mattomaksi.

Lemmings 2

Napasopulit: stay frosty
Tee yhdestä sopulista soittaja
siten, että vain yksi lähtee
kuoppaan. Tee tästä sopulis-
ta kuopan reunalla pyöriä ja

kaiva tunneli, jonka katto on niin
ohut kuin mahdollista. Anna sitten
sopulille siivet ja lennätä ne ohuelle
kohdalle. Kaada niin paljon liimaa,
että sopuli pääsee teräksen päälle,

Cannon Fodder

Mission 18 Phase 1

Ota yhdelle miehelle puolet
aseista ja mene vasemmalle talon
nurkalle. Heitä kranaatti sinkomiehen
niskaan muurin yli. Liiku seinän vie-
rustaa ja odota, että vihollistykki tuho-
aa itse itsensä. Mene omalle tykille ja
ammu vasemmalla olevaa seinää (si-
tä jossa on ovi). Mene sitten kujalle ja
tuhoo muuri. Pätki sotilaat ja hae sin-
got seuraavan muurin luota, jonka
myös räjäytät taivaan tuuliin. Mene
tikkaat ylös ja surmaa viemärirotat.
Odota tikkaiden alapäässä niin kauan,
että tykki tuhoaa oven lounaasta. Ota
singot mukaan alhaalta ja juokse van-
gin luo. Ravaa aloituspaikkaan ja kat-
so, että vanki tulee mukaan. Tuhoo
muurit likajärven eteläpuolelta ja me-
ne seuraavan huoneen tykkiin am-
puen kaikkea mikä liikkuu. Tuhoo ovi
ylhäältä ja toinen, isompi, alhaalta.
Käy ampuessa sinkomies ja tykillä
ovi, mutta varo telttaa. Lopuksi vain
noudat vangit saatat heidät telttaan.
Phase 2
Juokse yläreunassa olevaan tykkiin ja
ammu ovet ylhäältä. Varo siviilejä ja
ovea portaiden vieressä.

Phase 3
Mene oikealle ja tuhoa jeeppi oven
mukana. Mene oikeanpuoleisesta
ovesta ja odota tykin itsemurhaa. Me-
ne kopteriin (äskeisen tykin yläpuolel-
la, oikeanpuoleinen ovi) ja surmaa
kaikki. Hae vielä lopuksi vangit telt-
taan ja tämän osio on suoritettu.

Phase 4
Siirry vasemmalle seinustalle ja mene
yhdeällä miehellä alas tykkiin. Tuhoo
sillä vihollistykki. Hae jeeppi vasem-
malta viemärin takaa ja hyppää sillä
toiselle puolelle. Pujottele muurien vä-
listä oikeaan reunaan ja hyppää oi-
kealle. Tapa vihulainen ja ota vanki
autoon. Ajele takaisinpäin pujotellen
teltalle.

Phase 5
Houkuttele jeepillä tankit kaakkaiseen
reunaan ja aja nopeasti luoteeseen.
Mene neljännestä ovesta vasemmalta
(ensimmäinen vihollisoven jälkeen) ja
tuhoo muuri. Ota kopteri ja järjestä vi-
hollisvierilyä.

Mission 19 (tuurirata)

Mene ylös vihreän kiekon päälle ja jä-
tä yksi mies siihen. Ravaa alas va-
semmalle (varo tykkiä) ja jätä varmuu-

den vuoksi kaksi miestä kiekon päälle.
Mene loppuilla keskelle oikeata reunaa
kraaterissa olevalle kiekolle. Jos on-
nistuit, kiekkojen pitäisi muuttua pu-
naisiksi ja kopterin laskeutua viereesi.
Lähde sillä teloitamaan loppuja, mut-
ta varo viholliskopteria.

Mission 20

Phase 1

Jysäytä mökki ja mene vasemmalle,
toisesta alas ja sitten oikealla toisesta
ylös. Varo piikkejä ottaessasi Supa
Dupaa. Lähde kuolemattomalla (ken-
raali) miehellä tuhoamaan kaikki loput
rakennukset.

Phase 2

Aja tankilla oikealle ja tuhoa tankki
yläpuoleltasi. Mene katua alas ja ko-
sauta toinen tankki vasemmalta talo-
jen jälkeen. Ammu koko tehtävän ajan
talojen ovia. Aja oikealle tietä pitkin ja
tuhoo tykki tien pohjoispuolelta. Jatka
niityä pitkin ylös tielle ja tuhoa tankki.
Mene tietä vasemmalle ja käänny en-
simmäisestä ylös. Tuhoo tankki ylä-
reunasta ja lopeta myös muut talot ja
viholliset, myös joen takaa minne et
pääse tankilla, mutta varo sinkomies-
tä.

Phase 3

Ota kopteri ja pommita kaikki paitsi si-
viili ja sen talo. Voit yrittää hämätä vi-
holliskopteria tuhoamaan tykkejä ja
muuta, mutta silloin menee hermot ja
henki. Lennä vasemmalle ylös, mur-
haa sinkomies ja hae tankki yhdellä
miehellä. Tuhoo tiesulut ja mene tietä
pitkin kaakkoon tuhoten tykin saarelta
etelästä. Mene alas ja tuhoa seuraa-
vatkin tykit sekä bunkkerit, mutta varo,
että tykki talon vieressä ei tuhoa sitä,
vaan kosauta se itse varovasti. Nouda
siviili (tuhoo hänen aitansa) ja pidä
huoli, että hän pääsee kotiin. Ruudus-
sa on myös tankki joka voi tulla häirit-
semään.

Phase 4

Mene yhdellä miehellä bunkkerin ohi
metsien välistä joen yli rantaa pitkin
kaakkoon ja tapa sinkomies. Metsien
välissä alhaalla on helikopteri, jonka
otat haltuusi heti. Tapa loput raukka-
maisesti raketeilla.

Mission 21

Varo miinaa ja mene oikeaa reunaa
tykille tappaen kaikki vastaantulvat.
Tuhoo ovet ja surmaa kaikki.

Gods

Aseiden hinnat ja tehot:

ase	hinta	osuma- pisteet
veitsi	2500	1
heittotähti	5000	2
nuija	7500	3
kirves	10000	4
tulipallo	12500	5
etsijä	15000	5
maaginen kirves	15000	3
keihäs	17500	6
aikapommi	20000	20
salama	30000	25

Osumapisteeet tarkoittavat määrää,
joka yksi kappale asetta vie vihollis-
elta.

The Lost Viking

Mission 22

Phase 1

Ota kopteri ja tapa kaikki, myös v-kop-
teri. Hae lopuksi vangit ja vie heidät
telttaan.

Phase 2

Ravaa hiiri kolmantena juoksumattona
oikeaan alareunaan miinoja samalla
edestäsi ampuen. Ota Supa Dupa -
kuolemattomuus ja tapa & tuhoa kaik-
ki.

Phase 3

Mene autoon ja aja oikealle lujaa. Rä-
jäytä aita ja aja seuraavan aidan luo.
Mene kielekkeelle joka on aidan ala-
puolella ja heitä kranaatti alas aitaan.
Ota sinko ja ammu auto alhaalta sala-
mannopeasti.

Phase 4

Kaappaa viivana kopteri ja tuhoa kaik-
ki (varo v-kopteria).

Mission 23

Phase 1

Mene nopeasti alas tykkiin ja tuhoa
tiesulut sekä bunkkeri. Mene toisella
miehellä alas kopteriin ja lennä oikeal-
le hakemaan tankki. Tuhoo tankilla vi-
hollisen vastaavat kapistukset. Voit
myös yrittää houkutella kopterilla tan-
kit ampumaan itse itsensä.

Phase 2

Ui lounaaseen, ammu sinkomiehet
väliltä, kaappaa tykki, ammu toinen
tykki, kaappaa kopteri ja järjestä mas-
surmura. Älä unohda v-kopteria.

Phase 3

Mene yhdellä miehellä kopteriin ja tu-
hoo v-kopteri pohjoispuoleltasi. Pake-
ne piilolinssi kolmantena kultaham-
paana vihollisen lämpöhakuisia ohjuk-
sia ja törmää v-kopteriin.

Phase 4

Mene alas, ammu sinkomies, ota kop-
teri ja lennä metsän takana olevan
kopterin luo. Tapa toinen sinkomies
laskeutumalla päälle, ota toinen kop-
teri ja tapa kaikki.

Phase 5

Mene vähän alemmas, ammu miinat
pois saarilta ja hae kopteri oikealta si-
vulta, sillä edessä on miina, varo piik-
kiä. Saatua kopterin suunnista va-
sempaan alakulmaan ja jos hyvin käy,
v-kopterit ovat vielä maassa. Tapa
kaikki.

Lord Mecax

kaiva siellä olevan lammen läpi ja
vapautta muut sopulit.

Skottisopulit: eat my skrapnel

Pistä joka kolmas sopuli räjähtä-
mään dude-kyltin vasemman kul-
man yläpuolella. Kun kaikki räjäyt-
täjät on käytetty, pistä soittaja siten,
että vain yksi sopuli putoaa kuop-
paan. Räjäytä tykeillä kuoppaan ko-
lo ja rakenna silta veden yli. Vapau-
ta lopuksi muut sopulit.

Lemmy Lemming

NHL Hockey

Jos pelaat yksin liigaa ja haluaisit
vaihtaa pelaajia, valitse oman jouk-
kueesi lisäksi myös ne joukkueet
joista haluat vaihtaa pelaajia. Vaih-
don jälkeen poista ylimääräiset
joukkueet.

T.H.

Koodikimara

Battle Isle 2

(PC)

Koodit:

Level 1: AMPORGE
Level 2: JOGRWAI
Level 3: GEGIDOS
Level 4: WABODAE
Level 5: BUFASWE
Level 6: GEHAUWA
Level 7: OLARIBU
Level 8: FITORGE
Level 9: DAFATWA
Level 10: WABIKDO
Level 11: GEEUSAT
Level 12: KAIMAWA
Level 13: SIETIBU
Level 14: GEDEROM
Level 15: ULUARGE
Level 16: ABUNDWA
Level 17: LANADGE
Level 18: WAFEFAL
Level 19: BUSALUG
Level 20: GEKEFZU
Level 21: YETUDWA
Level 22: WAGOPAY
Level 23: ZAFUGLE
Level 24: SKATZWA

illu

Better Dead Than Alien

C64

kenttä koodi

1 PLUG
2 SOPRANO
3 MAYONNAISE
4 FAUCET
5 POTATO
6 WOOMERA

7 NARCISSUS
8 DEBUTANTE
9 FIRKIN
10 ACOUSTIC
11 TRIPTYCH
13 WHIMSICAL
14 CORNUCOPIA
15 PUNJABI
16 TIDDLY POM
18 SEPULCHRE
19 EUPHESIAM
20 GRAMMARIAN
21 CROSSWORD
Kenttien 12 ja 17
koodit olivat jostain
syystä liian pitkiä
sopiakseen koodin-
valintaruutuun.

Mawe ja Pate

Clockwiser

Amiga

kenttä koodi

1 PASSWORD
2 DREBIEBU
3 SNOTNEUS
4 DAFFODIL
5 VREETZAK
6 HAYAHAYA
7 FOLLINST
8 OORSMEER
9 SNEEKAAS
10 BIERBUIK
11 DRUIPGAT
12 BIEPDROF
13 DEBIELN
14 GIERSNOL
15 MAASWAAL
16 BOZEHOND

Petri Pietikäinen



PELIT SEIS?

OTTAAKO
POLLAAN?



Suurin osa kysyjistä saa vastauksen, eiköhän loppuihin löydy vastaus seuraavan Pelit-lehden PelitSoi-palstalta. Mutta lukekaahan kysymyksiä, vaikkei oma nimimerkki olisikaan allekirjoituksena, moni kysyi samaa ja kysymyksiä on yhdistelty.

Postia toivotaan hurjat määrät osoitteenen

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Elite 2

Miten Elite ranking nousee? Minulla on Panther Clipper, edessä aseena Small plasma accelerator ja Elite ranking on competent. Miten Mining machinea käytetään?

System bolaget

Kun tapat vastustajia ja teet tehtäviä, ranking kyllä nousee. -ts

Cadaver II

Miten pääsee huoneen läpi, jonka nimi on The Great Tomb?

J.K.94

Beneath A Steel Sky

Miten pääsen Mr. Lambin huoneeseen? Mitä teen huoneessa, jossa on mies ja patsas? Mitä teen kun otan avaimen ja mies ottaa sen heti pois kun tulen huoneesta?

Jouni

Ronki Linc-terminaalissa Mr. Lambin tietoja. Puhu Lambille, joka yrittää saada hissiä toimimaan. Lamb antaa sinulle avainkortin, jolla pääset huoneeseen. Pyydä miestä soittamaan johonkin, ja kun hän on mennyt, pyydä robottia sulattamaan

ankkuri irti patsaan kädestä ja nouki ankkuri talteen. Avainta et tarvitse. -ts

Miten huoneesta, johon pääsevät vain robotit, saa avaimen? Mistä kaapeli löytyy? Saako hissin toimimaan? Mitä pitää tehdä hajonneen helikopterin luona, jossa seisoo poliisi?

Luke Earthwalker

Avainta ei saa robottien huoneesta, avainta et tarvitse. Kaapeli roikkuu ylimmällä tasolla lähellä tehtaan sisäänkäyntiä. Leikkaa kaapeli poikki, ja pätäkä putoaa alemmalle tasolle, mene sinne ja ota kaapeli talteen. Hissin saa toimimaan jokaisessa kerroksessa. Helikopterin luona ei tarvitse tehdä mitään. -ts

Olen saanut uudet sormenjäljet ja rikkonut viinikellarin ristikön. Mitä oikeusistunnossa pitää tehdä, vai onko syytetyn tuomio aina sama? Kuinka pääsen virtuaalimaailmassa ritarin ohi?

Nän-pirate

Mitä baarissa pitää tehdä? Siellä olisi lasi ja lasin avulla pääsee viinikellariin. Entä kuinka avataan katedraalin ruumishuoneen kaappi?

Warrior

Ultima 8

Mitä teen kun necromancer käskyy mennä Moriensin syntymäpaikalle toivomaan näyttäytymistä ja miten löydän sinne? Miten Hydrosin, eli veden titaaniin, saa vapautettua? Mistä löydän vastaukset kysymyksiin, jotka esitetään kun menee Thengistien oppipojaksi?

Paganin sankari

Mene ensin Hall of the Mountain Kingiin ja oikeanpuolimmaisesta

pikkuovesta, talsi isompaan luolaan, jossa on isot tuplaovet. Sisällä on Moriensin hauta. Taio open ground ja löydät Heart of Earthin. Veden titaaniin saa vapautettua niin, että menet kraaterin vasemmassa alakulmasta luolan kautta luo järven, jossa on hauta. Taio taas open ground, jolloin maa aukeaa ja vesi virtaa alas, Hydroksen luo. Mene juttelemaan Hydroksen kanssa. Vastauksia kysymyksiin löytyy kirjoista. -ts

Olen jumissa Pilgrimagedsa. Olen löytänyt kolme patsasta, jotka käskivät minua etsimään heille pyramidin muotoisen blackrock-esineen. Mutta en pääse pariovista patsaiden takana läpi. Tarvitaanko ovien auki-saamiseen jokin kikka vai löytyykö niihin avain jostakin?

Keyless Avatar

The Elder Scrolls: Arena

Olen jumittunut Elden Groveen. Olen hakemassa kolmatta savanpalaa, mutta jumiutuin tyh-mään arvoitukseen. Arvoitus kuuluu suunnilleen näin: "My second has appeared by my first, and it is thought. A thief by my marks of whole, could get caught. Who am I?"

I'm going crazy soon

Flashback

Kun olen saanut work permitin ja suorittanut ensimmäisen tehtävän, niin mitä pitää tehdä toisessa tehtävässä? Tarvitseeko valokuvaa mihinkään?

Tommi Huttunen

Mortal Kombat

Mitkä ovat Kanon, Raydenin, Kiu-Kangin, Scorpionin ja Sub-zeron fataliteetit PC:lle?

Eero Niemi

Manhunter New York

Mitä pitää tehdä, kun on tullut ulos viemäristä? Minulla on kaikki 12 keycardia.

Arto

Zool 2

Mitä bonus stagessa on tarkoitus tehdä? Voiko Zoonia liikuttaa tai ammuttaa suunnata?

Zoon

The Legend of Kyrandia

Mistä löytää moonstonen? Purosta. -sa

Olen jumissa Zanthian mökin lähellä. Olen saanut keltaisen pul-lon tehdyksi ja käyttänyt sitä kristallikoneella tehden siitä juomaa. Joku ötökkä varasti poi-

mimani maljan. Mitä nyt, eli miten maljan saa takaisin ja miten linnaan pääsee?

V.P.

Violetti juoma muuttaa sinut pikku-ruiseksi, ja pääset faunin pikku ovesta (puun kyljessä) sisään. Omena on syytä olla mukana. -nn

Mistä löydän kengät vanhukselle ja mistä löytyy birthstone? Miten jään saa pois luolan suulta?

Toivoton Indy ja Brandon

Kengät? Purosta (edelleen). Hui-lunsoitolla on suorastaan murskaa-va vaikutus. -nn

Olen tällä hetkellä linnassa, johon pääsin pegasoksella lentäen. Löysin myös molemmat kulta-aiset avaimet ja aukaisin oven suuressa hallissa. Yllärinä siellä oli kuitenkin kolme tyynyä, joi-hin pitää asettaa jotain. Minulla on kruunu ja valtikka, mitä muuta tyynyille tulee asettaa?

Tharnaphorlarxwii

Kaikki kolme kuninkaallista esinet-tä, eli kruunu, valtikka ja kalkki. -tl

Dune

Miten saan lopetettua vihollisen valloitusretket fremenien luoliin? Olen opettanut suurimman osan fremeneitä taistelemaan Gurneyn (avustajien) avulla. Aseina on ainoastaan Krystal knifeja. Mistä saa tehokkaampia



Palkinto selvästä tekstistä ja hyvistä vastauksista lähtee tällä kertaa nimimerkille **Vagabond**. Valtavasti kiitoksia kaikille apua antaneille, jatkakaa samaan tapaan!

Mortville Manor

J. Lange Pelit 4/94: Mene sisään kartanoon. Juttele Maxin kanssa. Kun tulet omaan huoneeseesi, mene heti portaiden lepotasanteelle. Mene ovesta, joka on portaista päin oikealla. Tämä on Bobin huone. Ota kaapin päällä olevasta matkalaukusta tikari. Mene käytävän kautta vasemmalla puolella portaiden vieressä olevaan huoneeseen, joka on Guyn ja Evan huone. Ota kaapin päällä olevasta matkalaukusta kultasormus ja mene kellariin. Laita tikari keskimmaisessa pylväas-sä olevaan koloon, ja salaovi aukeaa vasemmalta.

Vagabond

tykkeitä? Miten matoon saa yhteyden? Montako fremenien luolaa pitäisi löytää? Voiko Dukea pysäyttää niin, ettei hän lähtisi kostoretkelle? Onko fremenien ylijohdajasta mitään hyötyä?

My Lord, Mefisto

Puolustamalla niitä. Tehokkaampia aseita saat etsimällä lisää sietchejä ja joko saamalla ne puolellesi tai valloittamalla ne. Matoon saat yhteyden, kun Paul Atreides on tullut tarpeeksi alttiiksi rohdolle. Sietchejä on monta, lentele ornithopterilla, niin löydät niitä. Vinkkejä niiden sijainnista saat myös muista sietcheistä. Duken kuuluukin kuolla. Fremenien johtaja puhuu muita fremenejä puolellesi. -tl

Betrayal at Krondor

Olen jumissa chapter 8:ssa kohdassa, jossa pitäisi löytää Energy drain -loitsu. Olen löytänyt kaksi kuoppaa, joissa on haarniskoja ja Strenght drain -loitsu. Onko loitsu sama ja mitä pitäisi seuraavaksi tehdä? Missä Gamina on? (Olen vapauttanut Pugin).

Locklear -81

Tietääkseni loitsut ovat samat. -ts

UFO: Enemy Unknown

Miten voi tehdä elerium-115:n? Mitä tekee Snakemanin autopsyllä?

Heavy plasma

Eleriumia saa vain alasmuttuista UFOista, ja ruuminavaus paljastaa kiehtovia biologisia totuuksia tuosta lystikkästä pikku veijarista. -nn

4D Sports Boxing

Onko kenelläkään vinkkiä, joka estäisi ukon vanhentumisen?

Pelailija

Lands of Lore

Catwalk Cavessien 1. tasolla olen juuri hakenut Mist of Doom -taian, kun aioin palata kahden vierekkäisen kädenkuvan luokse, tie olikin suljettu, koska seinä oli mennyt kiinni, kun olin mennyt siitä. Ohjeissanne lukee, että pitää palata sinne, mutta mikä eteen, kun tie on suljettu. Selittäisittekö tarkemmin tämän kohdan.

Conrad

Kun ei pääse läpi, pitää kiertää. -nn

Inherit the Earth: Quest for the Orb

Miten jalanjäljen saa otettua maasta? Minulla on laasti, mutta Rif sanoo, ettei se riitä. Tycho kaipaa Light catheria, mistä sen saa?

Hirvi vai ei

Tarvitset astian, vettä ja laastia.

Light cather on linssi kiikariin. Näädät tekevät uuden linssin. -ts

Hugo III: Jungle of Doom

Mitä norsun kanssa oikein tehdään? Kuinka kummituksesta pääsee ohi? Kun noitatohtori vangitsee minut, mitä pitää tehdä?

Hirvi vai ei

KGB

Olen jumissa Viktorin ruumiin hävittämisessä. Tiedän miten se pitää hävittää, mutta aina kuin menen viemään pulloa pummeille, joku ampuu minut ovelle. Olenko tehnyt aikaisemmin jonkin munauksen ja minkä?

Ile

Hugo: House of Horror 2

Miten pääsee kohdasta, jossa on ampaiaisia? Miten voi painaa napuloita, joita on mökissä? Missä on puutarhuri?

Tintin

Shadow of the Beast 2

Mitä pitää vastata, kun hevosen näköinen olio sanoo "whisper the password"? Ruudun ihan vasemmassa reunassa on kolme vipua ja iso kivi. Mitä kivellä tehdään? Edellisestä paikasta hie-

man oikealle on lauta. Mitä sillä tehdään? Edellisestä paikasta hieman vasemmalle on naru. Sen vasemmassa puolella on tie ylös ja oksia. Miten pääsen ylös?

The Desperate Beast

Doom 2: Hell on Earth

Miten 30. tason Icon of Sin selvitetään? Olen väöntänyt pääkalon otsassa olevaa vipua, mikä saa tornin nousemaan, mutta entä sitten? Ampuminen ei tehoa ja kartan mukaan vihollisia sylkevän naaman takana on käytävä.

Demonimetsuri

Olen juuttunut loppikseen, koska pääsin näköinen tyyppi seinällä ampuu liikaa pääkalloista syntyviä äijiä. Enkä tiedä miten sen pääsin voi tappaa!

Spüdi kondoom 11

Dragonsphere

Miten Sanwen linnasta pääsee ehjänä ulos? Mitä tavaroita täytyy olla mukana? Tarvitaanko kaikki kolme voimakiveä? Täytyykö muuttujien kylässä käydä ennen linnaan menoa? Miten pääsee kuninkaanlinnan salaikäytävään?

Naispelaaja 18 v.

Kaikki kolme voimakiveä tarvitaan. Niiden avulla saadaan Sanwe tuho-

Eye of The Beholder 2

Boggit the Hairy Goblin, Pelit 6/94: Itsekään en löytänyt avainta sieltä, mutta sitä ei ole pakko löytääkään.

Vagabond

Lotus 3

Help me, Pelit 6/94: Bensaa saat käymällä tankkaamassa välillä.

Vagabond

Nethack 3.1

The G, Pelit 6/94: Wizard of Yendorin torniin pääset sisälle alemalta luolastosta.

Vagabond

Keef the Thief

Amigisti, Pelit 6/94: Tapa sillan vartija lingolla.

Vagabond

Last Ninja 1

Viimeiselle Ninjalle, Pelit 6/94: Palatsiin pääset sisälle käyttämällä avainta avonaiseen oveen. Patsaan ohi pääset, kun menet aivan sen viereen ja kävelet varovasti eteenpäin, kunnes se heittää keihään. Jos toimit oikein, keihäs ei osu sinuun, vaan lentää ohi edestäsi. Käänny

risteyksessä ylös ja kosketa huoneessa olevaa ruukkuu, niin muutut vihreäksi. Näin pääset ohi alhaalla olevista portaista.

Ismo

Last Ninja 2

Miksi vain C64, Pelit 6/94: Sytytä pullo palamaan soihdulla, joka on krokotiilia edeltävässä ruudussa. Heitä krokotiilia pullolla, niin se palaa poroksi.

Ismo

Perihelion

Sinar the Magelle, Pelit 6/94: Muistithan imuroida tiedoston Permission Midlightin kaupungissa, lukitun oven takana olevalta Nettiasemalta? Watchtower Colonyn ensimmäisen huoneen ovi aukeaa, kun uploadaa kyseisen tiedoston huoneessa olevaan tietokonepäätteeseen.

Baron Infernal

Eye of the Beholder

Ville P., Pelit 6/94: Mainitsit seinät, joissa on kuvioita, eli tarkoitit varmankin teleportteja. Jokaisesta teleportista puuttuu yksi kiviesine. Kosketa tyhjää kohtaa puuttuvalla esineellä (jos omistat sellaisen), niin teleportti toimii. Tasolta, jossa on

Xorneja ja Mind Flayereitä, löytyy teleportti, josta puuttuu stone orb. Tällä teleportilla pääsee viimeiselle tasolle.

Baron Infernal

Pirates Gold

Timolle, Pelit 6/94: Jos ryöstöretket jäävät vähiin, alkaa miehistö tympeäntä ja lähteä pikkuhiljaa omille teilleen.

Baron Infernal

Ultima VII

Tiedoksi Urpolle, Orb of Moonsia käytettäessä nykyisellä sijainnillasi ei ole mitään merkitystä.

Belgarath

Dark Queen of Krynn

Pelit 6/94: Dark King pääsee Hawkbluffin luolastoista pois etsimällä ensin arkkitehdin, löytämällä Book of Amrocarin keittiöstä ja etsimällä arkkitehdin opastuksella toisen tien ulos luolastoista.

Belgarath

Makkolle, Pelit 5/94: Kirja löytyy keittiöstä, ei temppelistä. Tarkkaa sijaintia en muista, mutta kulje search-komennolla level 1:n läpi, niin kirja kyllä löytyy.

Drizzt Do'Urden

Winter Challenge

Lentää Pitkälle, Pelit 6/94. Pitkien hyppyjen alastulossa oikea ajoitus on äärimmäisen tärkeää. Tuulen vastus minimoidaan pitämällä hyppyn aikana oikeanlainen asento.

Belgarath

Quest for Glory 4

Awayteam, Pelit 6/94, saa Heart-rituaalin Katrinalta itseltään, kerättyään kaikki muut rituaalit.

Belgarath

Lisäys vastaukseen: Hatun saa saatamalla Nikolain ja hänen vaimonsa yhteen.

Marko

Dungeon Master

Slick, Pelit 5/94: Yhdeksännen tason "What is now under feet is soon over head" -kohdassa on parasa loitsia kerralla 3-4 tulikilpeä (Ful Bro Neta) ja edetä rauhassa yksi laatta kerrallaan, parannellen välillä vammoja. E-lukkoon, (itse asiassa IR-riimu), sopii tasolta 7 kahden salaoven takaa (nuuski pitkien käytävien seinät tarkkaan!) löytyvä wingred key. Sen takana ei tosin ole mitään ihmeellistä, pääseepähän liikkumaan nopeasti tasojen 7 ja 14 välillä.

Ra-avaimet löytyvät tasoilta 3, 9



tuksi. Kylässä ei tarvitse käydä ennen linnaan menoa. Kuninkaanlinnan salakäytävään pääsee kaivon kautta. -ts

Mario is Missing

Tiedätkö, kuinka monta kaukunkia Marion täytyy pelastaa ja miksi?

Tietämätön

Gobliins 2

Aluksi kiitän Risto Jokista hänen antamistaan neuvoista. Sain nappua miesten pullon Finguk-sella ja seuraava ohje kuuluu: mene seuraavaksi Wizardin talon luo. Laita Fingus painamaan suihkulähdettä... ja tässä tuli stoppi. Fingus ei paina suihkulähdettä, vaan näyttää tyhjää pulloa. Ja toisaalta, kuinka Winkle voisi saada vettä pul-

loon, kun pullo on Finguksella? Olen yrittänyt laittaa Winklen painamaan nappia, mutta tämä taas on siihen liian tyhmä.

Jari Vauhkonen

Space Quest 4

Olen juuri siirtynyt aikakoneella ostoskeskuksesta Space Quest 1:een ja kaatanut Monochrome Brothersien moottoripyörät. Mitä sitten?

Hulluuden partaalla elävä

Ota tulitikut baarista ja varppaa aikakoneella takaisin Vohaulin aikaan. -Om

Cannon Fodder

En pääse mission 9:n viimeisestä osasta eteenpäin. Heti kun menen rannan lähelle, tykit ampuvat minut.

Tuntematon sotilas

Miten pääsen 19:n mission läpi?

Avuttomat

Ultima 5

Missä sijaitsee Great Council? Miten sinne pääsee? Mitä sinne pääsyyn tarvitaan? Onko sinne salasanaa ja mikä? Miten saan Sandalwood boxin? Ja mikä se oikeastaa on ja mitä se sisältää?

Lord Organa

Alone in the Dark

Mistä löytyy "dance of death" -levy?

Nimetön

Kummitussikarihuoneesta vasemmalle on huone, josta pääsee alakertaan. Levy on pienellä pöydällä. -Om

Alone in the Dark 2

Mistä päin kellaria löytyy joulupukin asu?

Dead Eetwartti

Tapa kellarissa palloileva kalsarisankari ja tutki säkkiä. -Om

Mitä kranaatilla voi tehdä? Entä pyöreällä levyllä, joka löytyy biljardihuoneesta? Miten pelin palasen saa irti yläkerran vessan rikkinäisestä peilistä ja mitä sillä voi tehdä?

Zombie

Viritä kranaatti ja pudota se savupiipusta sisään. -Om

Leisuresuit Larry 1

Miten pääsee hotellissa olevan bontson ohi rappusia ylös?

Tietämätön

Anna drinkki vessassa roikkuvalle denalle, jolloin saat kaukosäätimen. Mene telkkarin eteen ja vaihtelet kanavia kunnes ruutuun ilmestyy hehkeä makuuhuonekohtaus. Vartijan tuijottaessa näyteltä toimintaa li-

vahda portaita ylös. Muistathan suojata itsesi vesitiiviisti ennen julkisten palvelujen käyttöä. -Om

Leisuresuit Larry 3

Mistä löytää eroottisen patsaan? Vade Laffer

Veistä se itse vekkulista puunpalasta. Teroita ensin veitsi kasinon rapuihin. -Om

Leisuresuit Larry 6

Miten saan Larrylle uimapuvun? Hulluuden partaalla elävä

Bikiniin alaosan saat tehtyä mintunmakuisesta hammaslangasta ja aurinkolasikotelosta. Hammaslankaa saat siivoojan kärrystä. -Om

Mistä löytyvät lamppu ja henkilökortti?

Olli

Lampun löydät hiekkarannalta ja henkilökortin saat aerobic-ohjaajan puskureista. -Om

EcoQuest 2

Mitä minun pitää tehdä, kun olen antanut jyvät linnuille ja miten talossa olevan kassakappin saa auki?

Hermostunut

Homman ideana on päästää linnut lentoon, jolloin vartijasi lähtee näiden perään. Tunnussana on SLASHER takaperin (REHSALS) ja toinen



ja 12, master key on tasolla 12.

Rahoja ja jalokiviä ei kannata raahata mukana kuin yksi joka lajan pahan päivän varalle, paitsi kuparirahoja, joilla saa ostaa muutaman magic boxin yms. tason 11 lopussa. Jotkut kaulakorut nostavat hahmojen ominaisuuksia ja tasoja, pistä koru kaulaan ja katso silmää painamalla muutokset.

Basil

Laura Bow 2

Paperi lojuu Yvetten roskakorissa. Muista lukuista se valoa vasten. Rypäleitä oli kreivittären ja cobran kera Myclosin toimiston lattialla. Muistivihko on siellä missä tohtorin maalliset jäännöksetkin! Etkö kehdannut koetella muumion rintatauskua?

Marko

Bureaucracy

Pelit 3/94: Popular Paranoian lukeminen auttaa kysymyksiin. Lomaketta et saa, mutta voit yrittää saada

rahaa seuraavasti: Täytä withdrawal slip ja mene talletusluukulle. Ojenna sen lisäksi shekki, johon olet merkinnyt -75 taalaa. Näytä passia, täytä withdrawal, ojenna se ja näytä passia.

Marko

Privateer

Toni, Pelit 4/94: Kun ensimmäinen Retro-pari saapuu, tuhoa parista jälkimmäinen ensin. Voit esimerkiksi puskea niitä, sillä sinun aluksesi painaa muita enemmän, joten törmäys ei tuhoa sinua. Älä kuitenkaan jahtaa niitä liian kauas, sillä kolme vihulaista tulee lisää. Seuraavassa parvessa tuhoa kaksi jälkimäistä mihin hintaan hyvänsä! Älä huolestu liikaa sinua seuraavasta Talonista. Voi käydä niin, että juuri kun olet saanut tuhottua kaikki, kauppa-aluskin räjähtää. Jatka silti matkaa Oxfordiin, niin yllätyt.

Marko

Prince of Persia

(Ainakin PC.) Nimimerkki Eräs junti, Pelit 5/94, kirjoitti, että ei pääse kuilun yli takaisin. Mene niin lähelle reunaa kuin pääset ja hypää yli nuolella oikealle ja ylöspäin tai Page Upilla. Kun prinssi hyppää, paina shift pohjaan ja pidä se painettuna, prinssi nappaa reunasti

kiinni ja painamalla nuolta ylöspäin, prinssi kiipeää pois kuilusta. Helpointa on jos lopettaa pelin napeista ctrl ja Q ja kirjoittamalla Prince Megahit. Painamalla K ruudussa olevat viholliset kuolevat, shift + T antaa yhden energiapullon, shift + L siirtää seuraavaan tasoon, + antaa enemmän aikaa, shift + I kääntää ruudun ylösalaisin, ctrl + A palaa tason alkuun, shift + B taustat häviävät ja R herättää henkiin.

Matias Hakola

Ishar 2

VMK:lle, Pelit 5/94: Taikapata on Jon's Islandilla. Mene eteläisemmälle laiturille, laita fur coatit kaikille ja köydet jokaisen vyötäisille. Lähde sitten itään ja jonkin ajan kuluttua löydät taikapadan.

Jani Päivärinta

Another World

Sherlock Holmes, Pelit 5/94: Kun ovi aukeaa, painele oikealle ja mene hissillä alimpaan kerrokseen kamusi kanssa ja vielä yksi ruutu vasemmalle. Katkaise siellä sähkötkö, ja nouse yksi kerros ylöspäin. Talsi vasemmalle, kunnes saavut aukolle, jossa on hissi, ja mene alas. Sitten taas vasemmalle ja vaihteeksi hissillä ylös. Suojaa kaveriasi niin kauan,

kunnes hän saa ilmanvaihtoluukun auki, jonne pomppaat.

Juha E. Nieminen

Jurassic Park

Apua hermonsa kohta menettäneen pojan äidille, Pelit 5/94: Isoja dinoja ei pidä tappaa, eikä puupölyillä ole muuta tarkoitusta. Liikuteltavista kivistä sen sijaan pitää tehdä rappusia alaspäin, jotta pääsisi tarpeeksi alas hakemaan tytön.

Juha E. Nieminen

Ambermoon

Ambe-fanille, Pelit 5/94: Vastaus on cherry, eli kirsikka. Loput tornin kysymysten vastaukset ovat rainbow ja Riddlemasterin oma kysymys kotonaan: life.

Jani Päivärinta

Ultima 5

Pelit 6/94, Heh:lle: Laivassa on valmiina tykki. Paina F, niin voit ampua sillä. Shadowlordit saat tapettua hakemalla ensin kolme sirpaletta (Shardia) alamaailmasta, menemällä oikeaan linnaan ja heittämällä sirpaleen liekkiin, huudettuaan ensin Shadowlordin nimeä. Jaottelu on seuraavanlainen: Shard of Cowardice (sirpale) Nosfentor (nimi)

tunnuskoodi löytyy vetämällä taljaa hännästä. Torniin kiipeileminen kannattaa. -Om

Gabriel Knight

Olen juuttunut yhdeksannen päivän alkuun. En keksi mitä kilviloilla ja käärmeen näköisellä kepillä täytyy tehdä.

Ave Imperator morituri te salutant

Kerää ensin kaikki kilvaat ja laita ne suuruusjärjestykseen myötäpäivään. Kun kaikki laatat ovat paikoillaan tökkää kepillä yhden laatan reikään. Pakene zombieita ylöspäin ja kun tulet ruutuun, jonka katossa on iso pino liaaneita tee Tarzanit. -Om

Monkey Island 1

Olen juuttunut laivamatkalle kuvernööriä pelastamaan. Siis miten saa miehistön tottelemaan? Mitä tykillä pitää tehdä? Tarvitaanko kokin hytissä olevaa pataa mihinkään?

What can I do?

Padassa tehdään voodoo-sekoitus, jonka jälkeen kaikki vaipuvat uneen ja laiva löytää Monkey Islandille. Tykillä ammut itsesi saarelle. -nn

Laura Bow 2

Olen puhunut museon juhliissa

Courage (liekki)
Serpents Hold (linna)
Shard of Falsehood
Fauline
Truth
Lycaeum
Shard of Hatred
Astaroth
Love
Empathy Abbey

Belgarath

Nimim. **Rale**, Pelit 6/94: Wizard Moden saa päälle kirjoittamalla (huomaa kirjain koot!): nethack -u wizard -D (Virallinen tieto Usenet-uutisryhmästä, rec.games.roguelike.nethack).

Nethack 3.1.3

kaikkien kanssa ja nyt porukka on hävinnyt päähallista. Missä ihmiset ovat ja missä ovat ovet, joiden takana voim salakuunnella keskustelujä?

Tripin ystävä

Kun kaikki museovieraat häipyvät, ala tutkia omatoimisesti museota. Komppaa jokainen huone läpi ja kuuntele kaikkien ovien takana. Kokeile vaikka avata sarkofageja muinaisen Egyptin osastolla... -Om

Police Quest 1

Miten Marien saa pois sellistä?

Pyydä häntä auttamaan Delrophia hotellin ongelman ratkaisussa. -Om

Mitä pitää tehdä prätäkäjättille kahvilan luona?

Vade Laffer

Pyydä poikia siirtämään moottoroidut putkikamelinsa rauhallisesti. Järkipuhe ei tehoa, joten vedä pitkätukia kuonoon tonfalla. -Om

Mitä pitää tehdä, kun on pidättänyt murhaajan ja vienyt sen vankeilaan?

Apua nopeasti!

Jos kirjasit konnan kunnolla sisään jatka partiointia. -Om

Police Quest 2

Juutuun motelliin. Minulla on kotietsintälupa ja taustatukea, mutta aina kun rikon oven minut ammutaan. Mikä vikana?

Väke -386

Mene aivan oven oikeaan alareunaan, vedä ase esille ja potkaise ovi sisään. Jos olit oikeassa kohdassa Sonny väistää itse oven viereen. -Om

Police Quest 3

Mitä pitää tehdä kun on löytänyt Steve Rocklinin auton ja Pat Morales on käretytty huumaiden kääntämisestä?

Tunari

Sotke miesten vessa ja hälytä siivoojat paikalle. Juttele Moralesille ja tämän lähdettyä ampumaan tutki hänen lokkerikkonsa. Kerro kolmenappulaiselle Moralesin pahoista tavoista ja käy ruumishuoneella tut-

kimassa Rocklinin ruumista. Anna häneltä löytynyt kaulakoru Marielle sairaalassa. Lähde sitten ajelemaan ympäri kaupunkia ja kun radiosta kuuluu tietoja tulipalosta, mene paikalle. -Om

Police Quest 4

Mitä ensimmäisessä ruudussa pitää tehdä, jotta siitä pääsis pois?

Kolme Kovaa

Ota autosi takakontista laukku apuvälineitä. Tutki ruumista, merkitse ääriiviivat ja tupakantumppi liidulla. Tee muistiinpanoja ruumiinvarmoista ja läheisellä seinällä komeilevasta graffitista. Kuulustele lisäksi kaikkia paikalla olevia ja tee muistiinpanoja heidän puheistaan. -Om

Quest for Glory 2

Miten ilmaelementaalin saa tuhattua? Miten selviää Azizan luona Erasmusken tekemästä kekesta? Entä kuinka puunaisen saa pelastettua? Mistä saa compassion-hedelmän, jota tarvitaan taianhajoitustaikajuomaan. Missä on Raseir ja miten sinne pääsee?

Ad Avis Jr.

Ilmaelementaalin saa tuhattua tukemalla sen keskustaan pölyä (mud, dirt, kysy Keapon Laffinilta.) Ime elementaali lopuksi palkeisiin (saa sepältä joko vääntämällä kättä tai varastamalla yöllä.

Puisen naisen saa pelastettua juttelemalla kivoja, kertoilemalla sankariteoista, Shapeirista yms. Laita maaelementaali puun juurelle lannokkeeksi ja kastele se. Lopuksi vielä halaa puuta. Jos kaikki meni putkeen puu kasvattaa sinulle compassion-hedelmän. Raseiriin pääsee sitten kun kaikki tarpeellinen on tehty Shaperissa. -Om

Miten tulielementaali voitetaan?

Eke

Houkuttele tulielementaali kukaan Insencen avulla. Kun jauhe loppuu, laita pronssilamppu maahan ja ruiski elementaalia vedellä. Ennen kuin aloitat tulielementaalin tuhoamisen käväise autiomaassa ja tule etelästä aukiolle. Muuten peli bugittaa. -Om

Quest for Glory 4

Miten saan rehydration solutiinin? Entä kuinka pääsen Baba Yagan mökkiin pensaan yli?

Onneton pelaaja

Puristettua vettä saa kaupungin tiedemieheltä vastaamalla oikein kopsuojaukseen. Baba Yagan mökkiä vartioivan pensaan yli pääsee joko akrobatialla, trigger-loitsulla tai Leshy-pensaspellen kertomalla salasanalla. -Om

Mitä teen mustalla vaelinnalla, aarteella ja kaulakorulla, jonka sain Nikolain arkusta? Miten pelastan Nikolain metsästä? Bugaako peli, kun domovoi ei ilmesty pelastamisen jälkeen? Milloin ja missä näkee Piotyrin haamun, jotta voi pelastaa Rusalkan? Pitäkö varkaiden pomolle antaa jotain, kun on saattanut tämän takaisin ihmiseksi?

Varas

Mustan linnun arvo on mittaamaton. Valitettavasti muovisella kopiolla ei ole mitään arvoa. Arvoesineitä ei näytä pystyvän myymään missään. Piotyrin haamun näkee Eranan sauvan luona öisin jos olet paladiini. -Om

Mitä pitää tehdä, kun olen rämpinyt läpi metsän, pelastanut mustalaissuden vankilasta ja haudankaivajan kiven alta, vienyt Baballe piirakkaa ja kaikkea muuta. Olen käynyt myös linnassa, johon pääsin kryptan kautta hautuumaalta. Linnassa oli kiva pörröinen ötökkä, joka iski aina oven kiinni koska halusit itkeä.

Tharnaphorlarxwii

Pelasta Tanya seuraavaksi. Mene linnaan öiseen aikaan, samaan huoneeseen, jossa "pörröinen ötökkä" itkee. Jos ajoituksesi täsmää, näet pienen vampyyrilapsen. Hän on majatalon isännöitsijän kadonnut lapsi. Houkuttele hänet mukaasi nukella, joka löytyy majatalon kaapistista. -Om

Suomen suurin harrastajan tietopankki. Yhdyskätävä maailmankylään.

MITS

- Kuvia, grafiikkaa, pelejä, ohjelmia, animaatioita, musiikkia ym.
- PC-, Amiga-, Mac- sekä Atari-tiedostoalueet
- Internet, Freenet, SYP-solo-yhteydet sekä BBS-Gateway
- Maailmanlaajuinen sähköposti ja tiedonsiirto
- 40 yhtäaikaista käyttäjää, 24h/vrk
- 70 aktiivista keskustelualueita
- UseNet-uutisryhmät (yli 4.000 kpl)

1200-14.400 bps, MNP/V.42bis, 8, n, l

Maailmanlaajuisesti: **0600-93500** (2,20 mk/min + ppm)

TeleSampo: **Sjirry MITS** (1,95 mk/min + Telesammon perusmaksu)

Modeeminumerot: Rekisteröinti ylläolevista numeroista tai esim.

PC-SuperStoren myymillä credit-koodeilla (alkaen 2 p/min + ppm)

(90) 348 205

KILPAILU KILPA

Haluatkos *Game Blasterin?*

TT-Microtrading haluaa tulevan joulun kunniaksi antaa kilpailupalkintona Game Blaster CD 16 Multimedia Kitin.



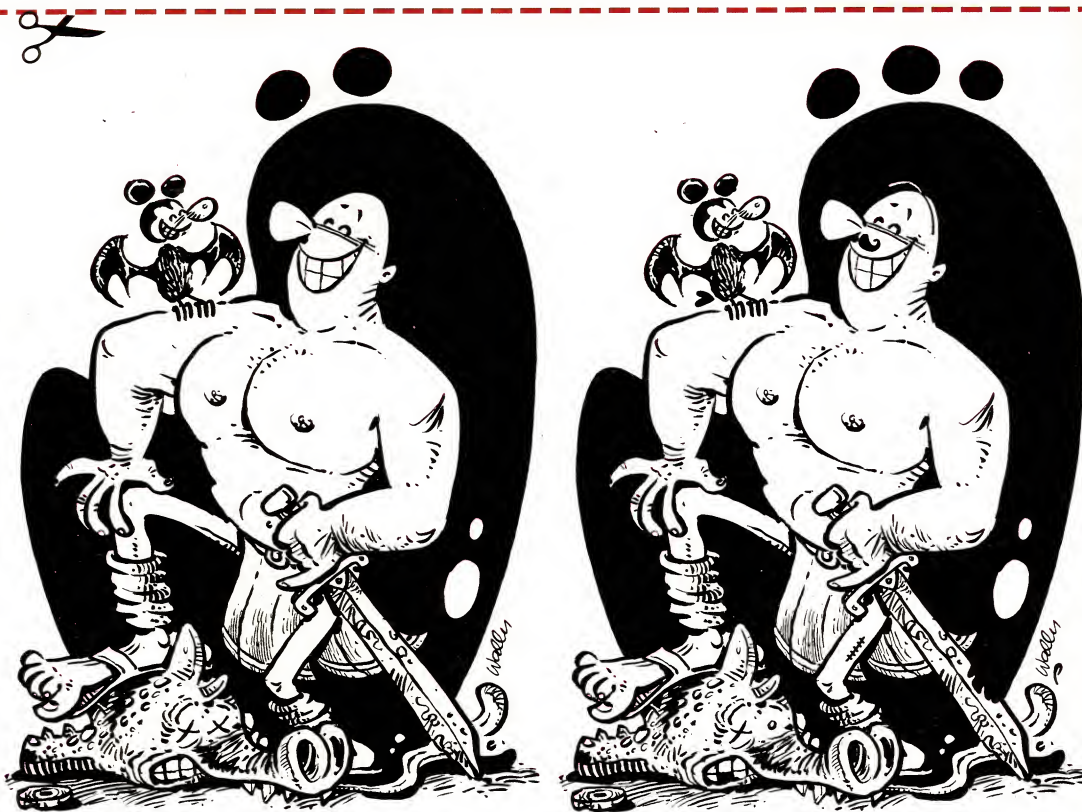
Paketin arvo on noin 2 800 markkaa ja siellä on sisällä:

- ★ Sound Blaster 16 -stereoäänikortti, jossa on Creativen CD-ROM-liitäntä
- ★ tuplanopeuksinen CD-ROM-asema
- ★ kaiuttimet
- ★ joystick
- ★ ääniohjelmia, mm. Creative Ensemble, Talking Scheduler, Monologue for Windows, Quick CD ja Mixer
- ★ pelejä: Rebel Assault, SimCity 2000, Beneath a Steel Sky, Theme Park, Ultima 8, Syndicate plus, Strike Commander ja Wing Commander 2.
- ★ ja tietysti tarpeelliset kaapelit, driverit ja manuaalit.

Kilpailuun osallistut rengastamalla oikeiden kahden kuvan eroavaisuudet oikeanpuolimmaiseen kuvaan. Liitä mukaan nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi, leikkaa kuva irti tai kopioi se ja lähetä se osoitteeseen:

Pelit
Game Blaster
PL 64
00381 Helsinki.

Mutta nyt on kiire! Vastausten pitää olla perillä viimeistään **8.12.94**. Game Blaster **arvotaan** kaikkien määräävävään mennessä tulleiden vastausten kesken **9. joulukuuta**, jolloin voittajalle ilmoitetaan henkilökohtaisesti. Voittaja saa Game Blasterin kotiinsa jo joulukuksi, loput voitvatkin sen sitten ruikuttaa joululahjaksi. Voittajan nimi julkaistaan Pelit-lehdessä 1/95.



Nimi _____

Osoite _____

Puhelin _____

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni _____

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Mikä tämä on?



Oheisessa kuvassa olevasta laitteesta on ollut puhetta aikaisemmissa Pelit-lehdissä. Kyseessä on siis erittäin hyvin toimintapeleihin käytävä kahden pelaajan joystick, joka sopii kaikkiin mahdollisiin koneisiin konsoleista Amigaan ja PC:hen. Laitetta tuo maahan tamperelainen Creative Trading, mutta **mikä on sen nimi?**

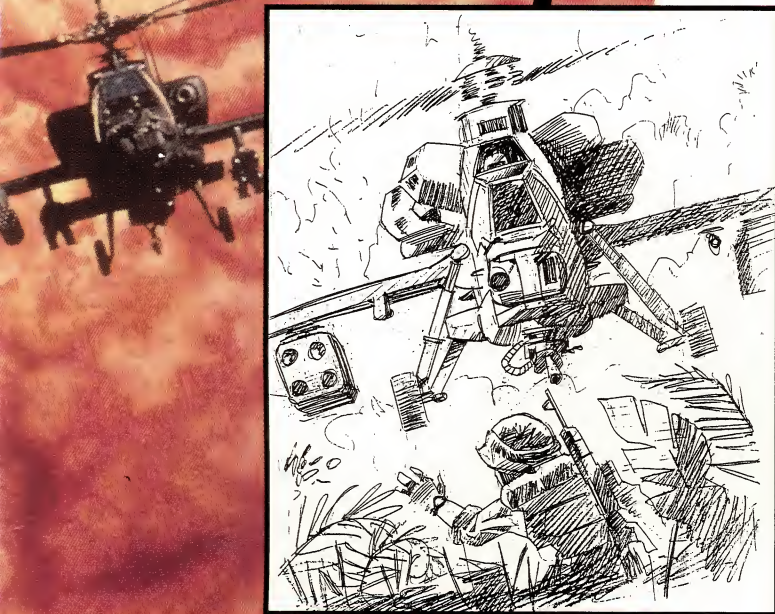
Oikein vastanneiden kesken arvomme tämän 995 markan arvoisen joystickin. Lähetä vastaus postikortilla **9.12.94** mennessä osoitteella

Pelit
Mikä tämä on
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajan nimi julkaistaan Pelit 1/94:ssa.

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Kuukauden Gremlin-kilpailu



Desert Striken PC-versio on arvosteltu toisaalla tässä lehdessä, mutta ollaanpa nyt luovia ja keksitään, mitä oheisessa Desert Striken luonnoskuvassa sanotaan. Sanojana voi olla helikopteri, sotilas tai vaikka joku näkymätön hahmo kuvan ulkopuolelta.

Parhaiden vitsien keksijöiden kesken jaamme viisi Desert Strike -

pakettia peleineen, julisteineen ja muine krääsineen.

Pane sanottavasi postikortille ja lähetä se 9.12.94 mennessä osoitteella

Pelit
Desert Strike
PL 64
00381 Helsinki.

Huomaa, että jaossa on tällä kertaa vain PC:n Desert Strike!

Kryptoon huikeasti vastaajia

Punaniska on aivan liian tuttu hahmo lukijoillemme. Kryptoon tuli niin huikea määrä vastauksia, että sen oli pakko olla naurettavan helppo.

Miltei tuhannen vastaajan joukosta onnetar arpoi pelit seuraaville:
Marko Tammenkoski, Nousiainen
Jari Vuorinen, Tampere
Sami Salo, Vihti

Oikea rivi on seuraava:

1 g, 2 ä, 3 z, 4 r, 5 m, 6 j, 7 s,
8 n, 9 y, 10 e, 11 w, 12 t, 13 v,
14 d, 15 h, 16 p, 17 i, 18 u, 19 c,
20 b, 21 a, 22 l, 23 f, 24 x, 25 o,
26 k, 27 ö.

Kissat tunnettiin

Hunt Emersonin sarjakuva-albumit olivat palkintoina kissojen tunnistamiskisassa. Kissat tunnettiin hyvin: vastauksia tuli miltei 150 kpl. Oikea rivi on 1b, 2g, 3e, 4a, 5f, 6d, 7h, 8c.

Seuraavat seitsemän saavat kukin Hunt Emersonin albumin nimmarilla varustettuna:

Martti Karonen, Tampere
Janne Heino, Ylöjärvi
Tytti Paananen, Turku
Jaakko Havola, Kuopio
Tommi Järvensivu, Pori
Eveliina Pukero, Valkeala
Ville Itkonen, Kouvola

K240 oli vaikea

Tarkoituksellisesti vaikea K240 oli todella vaikea: vastauksia tuli vain muutama kymmenen. Todellisia K240-tietäjiä olivat seuraavat oikein vastanneiden kesken arvotut:

Ville Syrjälä, Pekola
Petri Piironen, Värtsilä
Jani Päivärinta, Virrat
Timo Kilpiö, Jyväskylä
Jussi Syrjälä, Pekola

Jokainen voittaja saa K240-pelin, posterin ja muuta roinaa.

Oikeat vastaukset ovat:

1. Dragoniumia tarvitsee useamman kuin yhden laitteen rakentamiseen.

2. Pelaajalla voi olla laivueita korkeintaan 8.

3. Terran Imperiumin hallitsija vuonna 2308 on Lynn Slaria.

4. Vortex-pommin sähköpyörteen jakautumisaika on mitä sattuu.

5. Fuusiovoimalan rakentamisaika on 40 päivää.

6. Tylaran-rodun ulkomuoto muistuttaa lohikäärmettä.

Onnea kaikille voittajille!

KILPAILU

HERRAT SANKARIT, SAISIKO PIIRTÄJÄ HIEMAN HÄIRITÄ ...

ASTUKAAHAN RUUTUUN, SARJA JATKUU !

JA MEHÄN TULLA EI, VIIME JAKSO INNON VEI ! EI MEILLE UROTEKOJA SUO PIIRTÄJÄ KELVOTON TUO...

PELKKÄÄ PILKKAA, IVAA SILKKAA, ON SARJA TÄÄ, SE KISMITTÄÄ.

ETÄ MITÄ ?!

LISÄÄ LIKSAA SEKÄ ARVOSTUSTA ! NIITÄ VAATII MIELI MUSTA. NE KUN SAAMME, TAAS JATKUU SARJA, USKO POIS, NÄIN ON MARJA !!!

KAPINAA JA KORPILAKKOJA !!! SARJA JATKUU ILMAN TEITÄKIN !

MINÄ NÄYTÄN TEIUE !

NARSKIS !

MARRASKUUN TARJOUKSET!!!

Pianonsoiton harjoittelu on nyt helppoa,
hauskaa ja EDULLISTA

MIRACLE PC:lle vain 1895,-

KIINTOLEVYT taas edullisemmin kuin ennen:

Seagate 428 Mt 1550,- 545 Mt 2050,-
2.5" kiintolevyt - sopivat myös Amiga 1200:aan
210 Mt 2100,- • 340 Mt 3100,- • 455 Mt 4000,-

ÄÄNIKORTIT

Sound Blaster 2.0 440,-
Sound Blaster 16 Value 850,-
Gravis Ultrasound Max 1400,-
SoundMan Wave 1750,-

AMIGALLE

Eklipse-hiiri 179,-
Lisälevyasema 525,-
TV-modulaattori 395,-
Virtalähde 495,-

PC:lle

1st Mouse-hiiri 129,-
Logitech Pilot-hiiri 220,-
Gravis Midi-adapteri 280,-
Hi-Tex kaiuttimet 195,-
Labtec CS-800 kaiuttimet 350,-

MODEEMIT

Nyt linjoille edullisemmin
kuin ennen:
Best 14.400 bps faxmodeemit

sisäinen **1250,-**
ulkoinen **1495,-**

Modeemin ostajalle
Pilot-hiiri kaupan päälle.

PELIOHJAIMET

PC
Gravis Analog 265,-
Gravis Pro 315,-
Gamestar 329,-
Phantom 2 (pad) 169,-
Flightstick 345,-
AMIGA
Tac-2 100,-
Pro 5000 149,-
The Bug 149,-
Superboard 50,-
Characteri Stick 80,-

AMIGA

Arcade Pool 95,-
Battletoads 195,-
Beneath a Steel Sky 250,-
Benefactor 240,-
Cannon Fodder 240,-
Champion Manager Italia 220,-
Championship Manager End of
Season '94 129,-
Civilization 280,-
Crash Dummies 195,-
Dawn Patrol 250,-
Detroit 240,-
Dreamweb 250,-
Elfmania 195,-
Eye of the Beholder 145,-
Eye of the Beholder II 145,-
F-117A Nighthawk 250,-
Formula Grand Prix 179,-
Global Domination 180,-
Goal 129,-
Hellfire 225,-
Hired Guns 249,-
International Sensible Soccer 195,-
Ishar 3 280,-
K240 225,-
Kick Off 3 225,-
King's Quest VI 265,-
Larry I 145,-
Larry II 145,-
Mortal Kombat 220,-
Mr Nutz 195,-
Nick Faldo Golf 179,-
On the Ball 240,-
Police Quest 145,-
Police Quest II 145,-
Quest for Glory 145,-
Rules of Engagement II 195,-
Secret of the Monkey Island 145,-
Settlers 260,-
Sierra Soccer 195,-
Simon the Sorcerer 250,-
Skidmarks 195,-
Street Fighter II 145,-
Syndicate 250,-
Tactical Manager 225,-
Universe 265,-

Amiga 1200:lle

Banshee 240,-
Banshee/CD32 240,-
Chaos Engine 240,-
Chaos Engine/CD32 240,-
Chuck Rock/CD32 99,-
Civilization 300,-
Disposable Hero/CD32 99,-
Fireforce/CD32 99,-
Fire & Ice/CD32 220,-
Gunship 2000 280,-
Liberation 250,-
Liberation/CD32 250,-
On the Ball 265,-
Out to Lunch 195,-
Pinball Fantasies 260,-
Pirates Gold/CD32 240,-
Second Samurai 240,-
Seek & Destroy 149,-
Star Trek 25th Anniversary 280,-
Trolls/CD32 240,-
UFO 280,-
Zool/CD32 99,-
Zool 2/CD32 240,-
Saatavana myös paljon muita
A1200- ja CD32-pelejä.

PC -Peli 3.5"

1942 Pacific Air War 320,-
Al-Quadim 295,-
Battle Isle II 319,-
Cannon Fodder 260,-
Championship Manager Italia 260,-
Chaos Engine 260,-
Colonization 319,-
Dark Legion 280,-
Dawn Patrol 300,-
Delta V 330,-
Desert Strike 250,-
Detroit 280,-
Doofus 250,-
Doom II 380,-
Dreamweb 290,-
Eye of the Beholder III 145,-
F-14 Fleet Defender 330,-
FIFA Soccer 330,-
Formula Grand Prix 179,-
Gabriel Knight 319,-
Global Domination 195,-
Grandest Fleet 319,-
Great Naval Battles II 300,-
Harpoon II 320,-
Horde 149,-
Indy Car Racing 240,-
International Sensible Soccer 195,-
Kick Off 3 250,-
Links 386 Pro 295,-
Master of Orion 330,-
Microsoft Space Simulator 350,-

Mortal Kombat 249,-
On the Ball 265,-
Pinball Dreams 2 (lisäosa 1:een) 195,-
Police Quest IV 319,-
Quest for Glory IV 329,-
Reunion 250,-
Robinson's Requiem 330,-
Rules of Engagement II 195,-
Sam & Max Hit the Road 280,-
Settlers 295,-
Sim City 2000 300,-
Sim City 2000 Scenario Disk 150,-
Star Crusader 280,-
Superhero League of Hoboken 295,-
System Shock 320,-
Tactical Manager 265,-
Theme Park 320,-
Tie Fighter 320,-
UFO 330,-
Ultima VII 179,-
Ultima VIII 330,-
Wargame Construction Kit 2 319,-
Wing Commander Armada 300,-
Wings of Glory 330,-
World Cup Year '94 265,-

SHAREWAREN PARHAIMMISTOA PC:lle!

Saatavana mm.
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the
Kid, Blake Stone, Capture the Flag,
Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj,
EDOS, Floarris, God of Thunder,
Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth,
Laser Light, NCC-1701, Powercalc,
Quote-Tris, Redhook, Rockford,
Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D,
Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek,
Zone 66 ... ja vaikka kuinka paljon
muuta!

KAIKKI VAIN 10,-/kpl

Listan muista saat ilmaiseksi vaikka
tilauksesi mukana ja erikseenkin.

CD-ROM parhaimmistoa:

Adult Sampler 89,-
Advanced Doom Utilities 129,-
Al-Quadim 300,-
Battle Isle II 350,-
Bloodnet 325,-
Central Intelligence 319,-
Civilization / Railroad Tycoon
Deluxe 280,-
Dawn Patrol 300,-
Desert Strike 250,-
Dominator 98,-
Dominator II 129,-
Doom II 395,-
Dreamweb 290,-
Empire Deluxe 330,-
FIFA Soccer 360,-
Formula Grand Prix / Golf 280,-
Gabriel Knight 330,-
Grandest Fleet 319,-
Great Naval Battles II 360,-
Indiana Jones Fate of Atlantis 330,-
Inherit the Earth 350,-
NHL '95 350,-
Journeyman Project 250,-
Larry VI 330,-
Links 145,-
Maniac Sports 380,-
Myst 440,-
Night Owl 13 240,-
Pinball Dreams Deluxe 330,-
Police Quest 145,-
Police Quest IV 330,-
Rebel Assault 330,-
Return to Ringworld 350,-
Reunion 329,-
Sam & Max 300,-
Shareware Studio V 200,-
Simon the Sorcerer 420,-
So Much Shareware IV 150,-
Space Quest I-V 320,-
Star Crusader 280,-
Syndicate Plus 440,-
Tactical Manager 280,-
Theme Park 580,-
UFO 360,-
Ultima VII Pack 440,-
Ultima VIII + Speech 480,-
Ultimate Domain 300,-
Warplanes 450,-
Wild Blue Yonder 350,-
Woodstock 25th Anniversary 250,-
Zeppelin 360,-
Zool 2 240,-

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi,
mukana on paljon uutuuksia KAIKEN-
IKAISILLE.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmän-
kin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.
Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

VAUHDILLA MULTIMEDIAAN:

Tuplanopeus CDROM +
10 CDROM-levyn pakkaus

... lisäksi kaikki muutkin CDROM-laitepaketit
TARJOUSHINTAAN

Microsoft Multimedia Office Pack CD-tuplanopeusasema,
16-bitfinen Sound Blaster, Microsoft Office,
Encarta '94,
kaiuttimet, mikrofoni

1150,-

4850,-

KONEET HUOLTOON:

Vantaan toimipisteemme huoltaa ja korjaa
PC:t ja Amigat ammattitaidolla.

PALVELEVA PUHELIN 0700-94646

(2.85/min + ppm) neuvoo ja opastaa

ARKISIN KLO 12-18.

Ei nauhoite! Kysy kiperätkin laiteongelmat.

TRIOSOFT

931-213 0292

(normaalin puhelun hinnalla)

fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9-20, la 9-15

Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere

Liikkeit: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere

• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa

puh. 90-835 566, fax 90-835 840

PELIT

Tulossa

English Summary

Armour Geddon II: Codename Hellfire

(Psygnosis) offers too little compared to the first one, but as a fan I must say I like it.

Central Intelligence (Ocean) is bad, confusing, bad and confusing.

Colonization (MicroProse). It's amazing how fascinating American history can be, when Sid Meier is handling it.

Delta-V (Bethesda/U.S. Gold). Flying a ditch in a brick is not exactly an uplifting experience.

Doom II: Hell on Earth (Id Software/Virgin). It's only Doom. But it's DOOM!

Entombed (Impulse, shareware) is a puzzle game with illogical and stupid problems.

Indycar Paint Kit (Virgin) is a not-so-necessary addition.

Jazz Jackrabbit (Epic Megagames). The best PC platformer so far.

Kid Chaos (Ocean) The programming is awesome, but the game a bit of a letdown.

Lode Runner (Sierra). This good old game is still great. Ah, the nostalgia!

Mystic Towers (Apogee Software/Animation FX). Too short and boring.

NHL Hockey '95 (EA). The masterpiece of hockey games has become even better.

One Must Fall 2097 (Diverse Entertainment/Epic Megagames). Looks good, the sounds are good and the playability is good. Worth waiting for.

Operation Crusader (Atomic Games/Avalon Hill). One of the best war games.

Star Crusader (Take 2/Gametek) is a Wing Commander clone, and an excellent one.

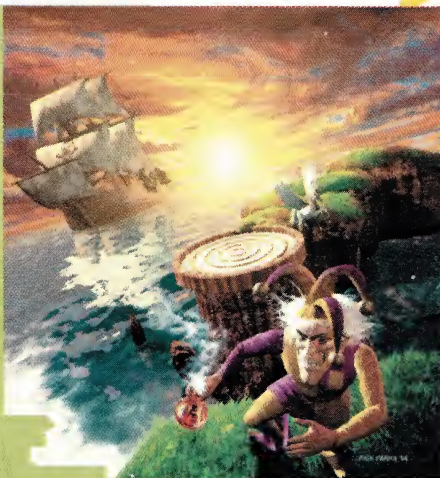
System Shock (Origin/EA). Takes you where no player has gone before.

Universe (Core Design) is beautiful and technically great. The user interface, however, is not so impressive.

Warlords II: Scenario Builder (SSG/EA). One of our favourite games offers more to play!

VGA Planets (Tim Wisseman/Free- & shareware). One of the top space games.

Wing Commander Armada (Origin/EA). At least it has a new engine and modern play, but a dead horse is still a dead horse, however much it is flogged.



Pelirysäys

Kuten arvata saattoi, alkusyksyn hiljaisuus pelirintamalla loppuu kuin seinään, kun marraskuu koittaa. Pelejä on ilmestymässä valtavia määriä: yksistään Virginiältä jo kymmenkunta + eri versiot päälle.

Tulossa ovat muun muassa Lion King, Aladdin, KA-50 Hokum, Creature Shock, Nascar, Cannon Fodder 2, Dragon Lore, Zeppelin, Wild Blue Yonder, Top Gear 2, Jungle Strike, Retribution, Virtuoso jne. jne.

Varmoina tapauksina uskallamme luvata ainakin Aces of the Deepin, Master of Magicin, Dreamwebin ja Kyrandia 3: Malcolm's Revengin.

Ratkaisuja

Kakkososana jatkuu Gabriel Knight, jonotuksessa ovat Heimdall 2 ja Quest for Glory IV.

Muistathan, että Pelit ilmestyy nyt joka kuukausi, touko- ja heinäkuuta lukuunottamatta. Joulukuun Pelit ilmestyy 7. joulukuuta. Maltahan siihen asti!



ZOOM MODEM



**Takuu
5 vuotta**

Zoom 14.4 Faxmodeemi on voittanut useita testejä ulkomaisissa lehdissä, mm. Windows User valitsi Zoomin parhaaksi 2/94: "Best on Test". Tämän lisäksi Zoom on saanut "Editor's Choice"-maininnan PC Magazine- ja PC World -lehdissä (6/94). Eikä tässä kaikki. Muita arvosteluja Zoom Faxmodeemista on lukuisia, mm. MAC User, Computer Buyers Guide, Computer Shopper ja Byte Magazine ovat nimenneet Zoomin merkillä "Paras Ostos".

Zoom Faxmodeemi on erittäin käyttäjäystävällinen ja varustettu teknisillä hienouksilla. Seuraavana muutamia esimerkkejä:

- mukana modeemi- ja faxohjelmisto PC:lle tai Macille.
- nopeudet 300 - 14.400 bps automaattisella nopeusvalinnalla
- Automaattinen nopeuden korjaus myös koko ajan yhteyden aikana takaa nopeimmat mahdolliset lähetykset.
- EIA-luokka I/II, CCITT ryhmä 3 Fax.
- V.42 bis ja MNP5 tiedonpakkaukset, jotka nostavat tiedonsiirtonopeuden aina 57.600 bps. asti.
- 100% Hayes AT -yhteensopiva, Extended MNP/V.42 bis
- V.25 bis Command Set (Hayes AT/V.25 bis hardware switch).
- Zoom tunnistaa Euroopan maakohtaiset linjajäät.
- Made in U.S.A
- Saatavana seuraavat mallit:
 - 14.4I Sisäinen IBM PC
 - 14.4X Ulkoinen IBM PC
 - 14.4M Ulkoinen Macintosh

ZOOM 14.4X nyt jälleenmyyjiltä tarjoushintaan: 1.890,00

sanura

Sanura Suomi Oy,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki
Puh: 90 - 565 3600 Fax: 90 - 565 2363

MAAILMAN TARKIMMIN TESTATUT LEVYKKEET



Dataright hyödyntää viimeisintä tekniikkaa valmistakseen maailman ongelmattomia levykkeitä. DataRight on ainoa valmistaja joka testaa jokaisen levykkeen perusteellisesti; digitaalisesti, analogisesti ja rakenteellisesti. Myös ohjelmayhteensopivuudet testataan.

DataRight levykkeiden erityisominaisuuksia:

- käytetty elektronisäteilytystä optimaalisen magneettisen suorituskyvyn saavuttamiseksi.
- täysautomatoitu levykkeiden kokoonpanoprosessi täysin puhtaaksi suodatetussa ilmatilassa; "Class 10K".
- Dataright on ainoa valmistaja, jolla on tekniikka suorittaa jokaiselle levykkeelle mittava testiohjelma. Pyydä testeistä esite jälleenmyyjältäsi.
- DataRightin omat testivaatimukset ovat paljon tiukemmat kuin ISO/ECMA/ANSI tuotevaatimukset.
- Product of Ireland.

DataRight levykkeillä on elinikäinen takuu.

DataRight

2HD Formattoitu (10 kpl)

49:-

2HD Mac Formattoitu (10 kpl)

59:-

2DD Formattoimaton (10 kpl)

39:-

sanura

Sanura Suomi Oy,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki
Puh: 90 - 565 3600 Fax: 90 - 565 2363

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

Avoimna Ma-Pe 09.00 - 17.00

Pelit	Amiga PC	Pelit	Amiga PC	Pelit	Amiga PC
1942 - Pacific Air War	349,-	Harpoon II	349,-	Settlers	269,- 299,-
Aces of The Deep	299,-	Hokum KA 50	299,-	Sierra Soccer	199,-
Air Combat Classics -kokoelma	299,-	Indiana Jones 4 Adventure	239,-	Sim Classics -kokoelma	239,- 239,-
Aladdin (Disney)	269,-	Indy Car Racing	239,-	Sim City 2000	299,-
Alien Legacy	299,-	Indy Car Racing Datadisk	149,-	Sim City 2000 Scenario Builder	149,-
Battle Bugs	269,-	Indy Car Racing Paint Kit	149,-	Sim City 2000 AGA	299,-
Beneath a Steel Sky	239,-	Jungle Strike	269,-	Soccer Kid	199,- 239,-
Breakthru Windows	199,-	Kid Pix II	329,-	Star Crusader	299,-
Cannon Fodder	239,-	King's Quest VI	269,-	Star Wars Screen Saver	239,-
Cannon Fodder 2	239,-	Leisure Suit Larry 6	299,-	System Shock	329,-
Chaos Engine	239,-	Lion King (Disney)	269,-	Theme Park	269,- 349,-
Classic Adventure -kokoelma	299,-	Lords of the Realm	299,-	TIE Fighter	349,-
Cool Spot	199,-	Master of Magic	329,-	Transport Tycoon	329,-
Day of The Tentacle	250,-	Masters of Orion	299,-	U.F.O (Microprose)	239,- 329,-
Desert Strike	239,-	Monkey Island 2	239,-	Ultima VIII - The Pagan	349,-
Detroit	269,-	Mortal Combat	239,-	Warlords 2	329,-
Doom 2	429,-	NHL Hockey	299,-	Warlords 2 Scenario Editor	250,-
F-14 Fleet Defender	329,-	Overlord	239,-	Video Jam	299,-
F-15 III	149,-	Pacific Strike	349,-	Wing Commander Armada	299,-
F-117 A Nighthawk	159,-	Pizza Tycoon	329,-	Wings of Glory Enhanced	329,-
FIFA International Soccer	269,-	Police Quest IV	299,-	X-Wing	299,-
Formula 1 Grand Prix	149,-	Powergame II -kokoelma	269,-	X-Wing - Imperial Pursuit	169,-
Gabriel Knight	329,-	Quest for Glory IV	299,-	X-Wing - B-Wing	169,-
Grandest Fleet	329,-	Return to Zork	179,-	Zeppelin	329,-
Goal	129,-	Rise of the Robots	299,-	Zool 2	139,- 199,-
Gunship 2000	149,-	Sam & Max Hit the Road	250,-		

IBM PC PELIOHJAIMET		IBM PC PELIOHJAIMET		IBM PC PELIOHJAIMET	
AUTOMATIC GAMECARD 3	275,-	MACH I	175,-	COMP. PRO 5000	125,-
FLIGHTSTICK	345,-	MACH I PLUS	195,-	COMP. PRO 5000 KIRKAS	135,-
FLIGHTSTICK PRO	545,-	MACH 2	225,-	CRUISER TURBO	125,-
GRAVIS ANALOG	275,-	MACH 3	245,-	QJ SV121 TURBO 1	65,-
GRAVIS ANALOG PRO	325,-	PC COMMANDER	175,-	QJ SV 126 JETFIGHTER	125,-
GRAVIS GAMEPAD	195,-	SV 211 GAMECARD 80MHZ	175,-	QJ SV 127 TOPSTAR	135,-
JETSTICK	245,-	VIRTUAL PILOT	595,-	ZIPSTICK SUPER PRO A-F	135,-

Pelit	Amiga PC	Pelit	Amiga PC	Pelit	Amiga PC
7th Guest	379,-	Guinness Disc of Records 1994	449,-	Return to Ringworld	379,-
1942 - Pacific Air War	349,-	Indiana Jones 4 Adventure Talkie	299,-	Rise of the Robots	379,-
Battle Bugs	299,-	Inferno	349,-	Saga of Aces -kokoelma	349,-
Battle Isle 2	349,-	King's Quest 1-6	349,-	Seawolf	379,-
Beneath a Steel Sky	349,-	Jack Nicklaus Golf comp.	159,-	Sim City 2000	379,-
Central Intelligence	299,-	Journeyman Project	199,-	Space Quest 1 - 5	349,-
Civilization & Railroad Tycoon DL	249,-	Leisure Suit Larry 6	299,-	Star Control 1 & 2	159,-
Colonization	349,-	Leisure Suit Larry collection	349,-	Star Crusader	299,-
Day of the Tentacle Talkie	279,-	Maniac Sports	329,-	Syndicate Plus	379,-
Dune & Robocod 3	159,-	LHX & Birds of Prey	159,-	Theme Park	379,-
Doom 2	449,-	Megarace	299,-	Thumbelina (Peukaloinen)	349,-
Even more Incredible Machine	329,-	Microprose Grand Prix & Golf	249,-	UFO	349,-
F-15 III	149,-	Myst	399,-	Wild Blue Yonder	349,-
Falcon Gold	349,-	NHL '95	379,-	Wild Blue Yonder II	349,-
FIFA International Soccer	379,-	Outpost	369,-	Wing Commander Armada	349,-
Flight Sim CD compendium	179,-	PGA Tour Golf	329,-	Wing Commander & Indianapolis 500	159,-
Formula One Grand Prix	149,-	Police Quest IV	329,-	Wings of Glory Enhanced	379,-
Gabriel Knight	349,-	Redshift ("Planetaario")	449,-	Wrath of Gods	349,-
Grenlin Kokoelma (3 peliä)	199,-	Rebel Assault	299,-	Zeppelin	349,-

Gravis Ultrasound MAX	1.495,-	Labtec CS-600 kaiuttimet	295,-
Gravis Ultrasound v.3.73	1.095,-	Labtec CS-800 kaiuttimet	375,-
Gravis Midiadapteri	345,-	Multimedia Volume Controller	155,-
Labtec CS-150 kaiuttimet	245,-	Zoom-modeemit!	kysy!

KINARALTA SAAT MYÖS: A1200-, CD32- JA MAC-PELIT + HIIRET JA JOYSTICKIT * KYSY LISÄÄ !

HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA JA SISÄLTÄVÄT ALV:N. LISÄÄMME HINTOIHIN POSTIKULUT

Parhaat pelit saat meiltä



Nintendo

SUPER NINTENDO -KESKUSYKSIKKÖ

Markkinoiden täydellisin pelikone, jossa nyt uudenlainen turbomuotoilu, 16-bittinen prosessori, yli 32 000 värin paletti ja hifi-luokan äänentoisto. Pakettiin sisältyy myös kaikkien aikojen Mario-peli Super Mario All Stars: samassa kasetissa neljä peliä, Super Mario Bros. 1, Super Mario 2, Super Mario 3 ja vain Japanissa ilmestynyt The Lost Levels. Peliin taustat ja äänet täysin uusia.

1495,-

SNES STUNT RACE FX

Vuoden odotetuin peli Nintendoelta. Pelissä neljä eri autoa, joilla jokaisella omat ominaisuutensa. Kisaile sarjakuvamaisilla autoilla meressä, vuoristossa, kaupungissa ja maaseudulla. Ratojen määrä ja monipuolisuus takaavat pelin pitkäikäisyyden. Parannettu Super FX-piiri tuo lisäpotkua pelin grafiikkaan joka on täynnä hauskoja yksityiskohtia: eläimiä, kylttejä ja kivenlohkareita.

550,-

SNES NHL HOCKEY '95

NHL-sarjan tämän kauden painos on ilmestynyt. Pelaajien toiveita on kuunneltu, mukana mahdollisuus pelata suosikkijoukkueellasi koko kausi. Voit myös ostaa pelaajia ja parantaa joukkueesi iskukykyä. Voit halutessasi luoda aivan uuden pelaajan, tulevan maalikuninkaan, tämäkin on nyt mahdollista! Mukana kaikki jääkiekon erikoiskikat: kiekon jättö, valelaukaus, laukauksen estäminen, lämärei suoraan syötöstä...

550,-



SNES JUNGLE BOOK

Suuri viidakkoseikkailu nyt myös suoraan Superille!

Ensiesiintymisensä elokuussa NES:illä ja GB:llä saanutta peliä on paranneltu grafiikaltaan ja ääniltään. Peli on kuin suoraan piirretyistä: käärmeet näyttävät entistäkin elävämiltä, leijonat karjuvat kovempaa. Disney-hitti!

650,-

MD TAZ IN ESCAPE FROM MARS

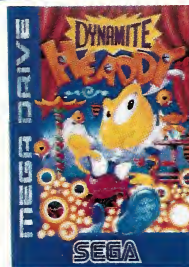
Tazmanialle on käynyt hullusti, hänet on vangittu marsilaiseen eläintarhaan. Siihen hän ei alistu. Pakomatka alkaa!

450,-

MD DYNAMITE HEADDY

Peli on täynnä mitä hauskipia tapoja päihittää viholliset omalla päänupilla. Pää voi olla kuin vasara, nenästä suihkuu tähtiä tai pää imaisee viholliset kuin pölynimuri! Pelatessa et voi olla nauramatta hauskuuksille, joita on yllinkyllin jokaisella tasolla. Peli on todella laaja, eivätkä kaikki salaisuudet aukene ensi pelaamisella.

450,-



SEGA

SEGA MD 2 -KESKI

Maailman suosituimman 1 malli. Pakettiin sisältyy kaksi Hedgehog 2 -peliä.

1295,-

MD URBAN STRIKE

Jatkoa suosittuun Strike-sarjaan. Eletään vuotta 2066, mediamoguli John Smythe yrittää vallata USA:n. Käytä aivojasi, laajaa asearsenaalia ja tällä kertaa myös omia jalkojasi urbaanilla taistelukentällä. 50% laajempi kuin Jungle Strike.

475,-

SNES JA MD LEMMINGS 2

498,-



TDK-disketit 3,5" / 10 kpl
HD **89,-** DD **69,-**

CITYSOKOS

**MEILTÄ SAAT
BONUSTA**

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KAJAANI • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • OULU • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •

Dynalink

**SUOMEN
SUOSITUIN
MODEEMI-
PERHE**



**TAKUU
3
VUOTTA**

Dynalink on Suomen suosituin modeemiperhe!

- ★ Testatusti toimiva ja yhteensopiva
- ★ Telehallintokeskuksen hyväksymä
- ★ Huippuedullinen merkkituote
- ★ Markkinoiden monipuolisimmat oheisohjelmat
- ★ Laaja mallivalikoima
- ★ 3 vuoden takuu
- ★ Maahantuojaan ilmaiset tukipalvelut

Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20320 Turku

Puh: (921) 254 6666

Fax: (921) 254 6777

BBS: (921) 254 6667

Mukana
Air Warrior
peli

Mukana
TeleSampo
liittymä

Mukana
Close-Up
Demo

Dynalink

1428

Dynalink 1428 -sarja on supernopea ratkaisu raskaaseen tiedonsiirtoon sekä muihin vaativiin tietoliikennetarpeisiin, kuten etäkäyttö, multimedia, BBS-järjestelmät, yms.

Suurin linjanopeus on peräti 28800 bps ja virheenkorjaus sekä tiedonpakkaus nostavat päätelaitenopeuden jopa 115200 bps:ään. 1428-sarja on ITU-T (ent. CCITT) V.34*, V.32bis, V.32, V.22bis -yhteensopiva.

Lisäksi nopea ja monipuolinen faksitointi (14400 bps) tekee 1428-sarjasta markkinoiden parhaan vaihtoehdon!

1414

Dynalink 1414 -sarja on nopea ja edullinen ratkaisu moniin tietoliikennetarpeisiin. Suurin linjanopeus on 14400 bps sekä modeemi- että faksitilassa. Virheenkorjaus ja tiedonpakkaus mahdollistavat 57600 bps:n päätelaitenopeuden.

9624

Dynalink 9624 -sarja on todellinen joka käyttäjän työkalu. Siinä on 2400 bps modeemi ja 9600 bps lähetävä sekä vastaanottava telefaksi (Ryhmä 3). Malista riippuen mukana on myös virheenkorjaus- ja tiedonpakkaustoiminnot.

Tietokonefaxilla voit tehdä kaiken minkä pöytäfaksillakin mutta huomattavasti nopeammin, helpommin ja edullisemmin. Riippumatta tietokoneesi käyttöympäristöstä (DOS, Windows, OS/2, MAC...) voit lähettää ja vastaanottaa tekstejä, kuvia tai mitä tahansa – koska tahansa.

*1428-sarja tulee olemaan V.34 standardin mukainen välittömästi standardin virallistamisen jälkeen. Siihen asti modeemi on V.Fast Class -yhteensopiva ja voidaan myöhemmin päivittää viralliseen standardiin.

	2400H	9624H	9624VQH	1414VQH	1414V
Mallit	Lyhyt kortti				
ITU-T V.34/V.FC (28.800 bps)					
ITU-T V.32bis (14.400 bps)				👍	👍
ITU-T V.32 (9.600 bps)				👍	👍
ITU-T V.22bis (2.400 bps)	👍	👍	👍	👍	👍
ITU-T V.22 (1.200 bps)	👍	👍	👍	👍	👍
Virheenkorjaus V.42, MNP 2-4			👍	👍	👍
Tiedonpakkaus V.42bis, MNP 5			👍	👍	👍
Päätelaitenopeus (bps)	2.400	2.400	9.600	57.600	57.600
Hayes-yhteensopiva	👍	👍	👍	👍	👍
Ryhmä 3 telefax	👍	👍	👍	👍	👍
Lähetävä telefax (bps)	9.600	9.600	9.600	14.400	14.400
Vastaanottava telefax (bps)		9.600	9.600	14.400	14.400
Telefax-komentotulkki luokka	SendFax	1	1 & 2	1 & 2	1 & 2
Äänitoiminnot ja linjatunnistin					👍
16550AFN UART-piiri				👍	👍
Muutettavat keskeytykset (IRQ)				👍	👍
Virransäästöpiiri					
RS-kaapeli *					
Toimii ulkoisella virtalähteellä					
Toimii 9V-paristolla					
Mukana oleva tietoliikenne-ohjelma**	Bitcom DOS	Bitcom WIN	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
Mukana oleva faksiohjelma**	Bitfax DOS	Bitfax WIN	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
Suomenkielinen ohjekirja	👍	👍	👍	👍	👍

* Mukana 9/25-kaapeli. MAC-
** MAC-versioiden mukana toimitetaan Quicklink II Fax -ohjelmisto. Kaikki ulko-



KULTALINKKI
yhteensopiva



OMApankki
yhteensopiva



SYP SOLO
yhteensopiva



YRITYSLINKKI
yhteensopiva

ink

DATA

FAX

ÄÄNI

2400

Dynalink 2400H on pankkikäyttäjän modeemi, jolla voi myös tarvittaessa lähettää fakseja. Modeemilla voit hoitaa kaikki päivittäiset rutiinit, mm. pankkiyh-teydet, tarkistaa pörssikurssit, tehdä ostoksia, selata tietopankkeja tai vaikka-pa tehdä tietokonetreffit!

ÄÄNI

Dynalink VOICE -äänimodeemit toimi-vat myös erittäin monipuolisina puhelin-vastaajina ja linjatunnistimina. Malleja on kaksi: peruskäyttäjän ulkoinen modeemi sekä nopea korttimodeemi.

Modeemien mukana tulevalla ohjelmalla voidaan vastata tulevaan puheluun, ottaa vastaan ja toistaa ääniviestejä, ohjata ja muokata 'äänivalikoita' sekä yhdistää nämä toiminnot sulavasti faksitoimintoi-hin. Se tukee myös Windows- yhteen-sopivia äänikortteja sekä .WAV-äänitie-dostoja.

Normaalien faksitoimintojen lisäksi ohjel-misto osaa myös:

- ★ Faksin lähetyksen tilaajalle (fax-on-demand)
- ★ Faksin jatkolähetyksen (fax forwarding)
- ★ Faksin/tavallisen puhelun tunnistuksen

Dynalink-modeemeja myydään kaikissa hyvin varustetuissa tieto-koneliikkeissä. Pyydä tarjousta lähimmältä jälleenmyyjältäsi.

Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20320 Turku
Puh: (921) 254 6666
Fax: (921) 254 6777
BBS: (921) 254 6667

ÄÄNI

1428VQH	9624VQM	1414VQM	9624VQE	1414VE	1428VQE	1414VQC
Tasku		Pöytä			PCMCIA	
✓					✓	
✓		✓		✓	✓	✓
✓		✓		✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
0	115.200	9.600	57.600	9.600	57.600	115.200
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
0	14.400	9.600	14.400	9.600	14.400	14.400
0	14.400	9.600	14.400	9.600	14.400	14.400
	1 & 2	1 & 2	1 & 2	1 & 2	1 & 2	1 & 2
			✓			
✓						✓
✓						✓
	✓	✓				
	9/25/MAC		9/25/MAC			
	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓	✓				
	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Kaapeli hankittava erikseen.
 Nämä modeemit toimivat myös Apple Macintoshissa ja Commodore Amigassa.



Dynalink-faxmodeemit ovat saatavana ISA-väyläisinä kortteina, ulkoisina tasku- ja pöytämodeemeina sekä PCMCIA-luottokorttimalleina.

ISA-väyläiset korttimallit soveltuvat kaikkiin PC-yhteensopiviin, joissa on vapaa korttipaikka. Korttimallit eivät vie pöytätilaa eikä turhia kaapeleita ole tietokoneen ulkopuolella.

Ulkoiset tasku- ja pöytämallit soveltuvat liikkuvalla käyttäjälle. Ulkoiset mallit soveltuvat erinomaisesti PC-yhteensopiviin, Apple Macintoshiin, Amigaan ja moniin muihin tietokoneisiin.

PCMCIA-luottokorttimodeemi on tarkoitettu kytkettäväksi kannettaviin tietokoneisiin, joissa on valmiiksi PCMCIA tyyppi II tai III -korttipaikka.



HighSpeed I/O on monipuolinen liitäntäkortti, jossa on kaksi nopeaa (16550AFN) sarjaliitainta ja yksi kaksisuuntainen (bi-directional) rinnakkaisliitäntä.

Close-Up on markkinoiden nopein ja monipuolisin etäkäyttö-ohjelmisto DOS- ja Windows-ympäristöön. **Network Superfax for Windows** on edullinen verkkofaksiohjelmisto Windows-ympäristöön. Kysy erillisiä esitteitä näistä ja muista tietoliikenneohjelmistamme.

Kysy! myös muita tietoliikennetarvikkeita, kuten 16550AFN UART-piirit ja lisäkaapelit.



Dynalink-modeemien mukana saat monipuolisen ohjelmiston ja suomalaisen puhelinjohdon. Mukana on myös suomenkielinen ohjekirja, jossa käydään läpi modeemin asennukseen, yleisiin asetuksiin, faksitoimintoon ja AT-komentoihin liittyviä asioita.

Takuu- ja tukipalvelut ovat ilmaisia kaikille Dynalink-modeemien hankkijoille. Dynalink-modeemien takuuaika on peräti 3 vuotta! Lisäksi uudet ajuri- ja muut korjaukset ovat saatavissa suoraan Toptronics Oy:n tukiBBS-järjestelmästä 24 tuntia vuorokaudessa. TukiBBS-numero on (921) 254 6667.



Kyllä, haluan lisätietoja Toptronics Oy:n tuotteista!

Nimi: _____

Yritys: _____

Katuosoite: _____

Postiosoite: _____

Puh./Fax: _____

Lähin jälleenmyyjäni: _____

Olen kiinnostunut _____

Jälleenmyyjä:

Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20320 Turku
Puh: (921) 254 6666, Fax: (921) 254 6777
BBS: (921) 254 6667

Lähetä tämä kuponki kirjekuorossa viereiseen osoitteeseen tai soita!